

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成18年1月1日発行（毎月1回1日発行）
第7巻 第1号 通巻第68号
月刊アルカディア1月号
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
enterbrain

ARCADIA

2006 No.068
1 JANUARY
650 yen

『闘劇'06』大会詳細続報!

●新作スクープ!
式神の城III
メタルスラッグ6
キン肉マンマッスルグランプリ

鉄拳5 DARK RESURRECTION

北斗の拳
Quest of D Ver.2.0 護符の継承者
機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
ベースボールヒーローズ
THE KING OF FIGHTERS XI
GUILTY GEAR XX SLASH

アイドルマスター
エスプガルーダII
クイズマジックアカデミー3
GuitarFreaksV2
DrumManiaV2
ザ ハウス オブ ザ デッド 4
マリオカート アーケードグランプリ



"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PlayStation®2
時代を超え、作品を超えた
「愛と勇気」のタッグバトル!!
NEOGEO BATTLE COLISEUM™
・ネオジオ バトルコロシアム・
2005.12.22 ON SALE
希望小売価格 7,140円（税込）
各キャラクターのストーリーやプロフィール、登場作品等については、
SNKプレイモアホームページ内の『ネオジオ バトルコロシアム』公式サイトをご覧ください。
この冬、夢のネオジオスペシャルキャストが"PS2"で激突する!
MULTI MATCHING BB
CERO 12
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号
SNKプレイモア 公式サイト www.snkplaymore.co.jp
SNK PLAYMORE
©SNK PLAYMORE ※「NEOGEO」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
※掲載の画面は、全て開発中のものです。
※マルチマッチングBBとは、KDDIが提供するブロードバンド接続によるオンラインゲーム用のネットワークサービスです。


"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PlayStation®2
いざ、天下一の頂きへ。
サムライスピリッツ
天下一剣客伝
シリーズ最大の真剣勝負が"PS2"に参上!!
2006年1月26日発売予定
希望小売価格 7,140円(税込)
MULTI MATCHING BB
CERO 12 12才以上対象
©SNK PLAYMORE
※「サムライスピリッツ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。※掲載の画面は、全て開発中のものです。
※マルチマッチングBBとは、KDDIが提供するブロードバンド接続によるオンラインゲーム用のネットワークサービスです。
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号
SNKプレイモア公式サイト www.snkplaymore.co.jp
SNK PLAYMORE


TAITO
ZUNTATA
※TAMAYO 書き下ろし「Ray'z -BEYOND-」プロモーションムービー収録！
起動
In Stores Now!!
ZTMD-0006~0010（CD4枚組+DVD1枚）¥9,800(tax in)
Ray'z PREMIUM BOX
-BEYOND-
ZUNTATA
限定生産
ZUNTATA PREMIUM BOX 第二弾！！ CD4枚セット＋特典DVD付！
「DARIUS」と人気を二分する「RAY」シリーズ。その「RAY」シリーズを手がけてきたコンポーザーTAMAYOの集大成がここに完結！
10年の時を経て見えてくる「彼方の世界」を現代のテクノロジーによって再生させ、彼女の「音楽」という言葉を余すことなく再現する豪華CD BOX!
【DISC-1】RAYFORCE 【DISC-2】RAYSTORM【DISC-3】RAYCRISIS【DISC-4】SPECIAL AUDIO DISC -RAYFORCE PCB ver.BGM- -RAYCRISIS ADDITIONAL BGM (for "Playstation")-
【DISC-5】RAY'z SPECIAL DVD (Ray'z -BEYOND- / Ray'z TAMAYO Talk / Ray'z Mega Play / Ray'z Database)
http://www.musicdoor.jp/ MUSIC DOOR にて好評発売中!!購入特典オリジナルコースターが付いてくる!!
GET ACCESS!"Z-FIELD" http://www.taito.co.jp/ztt/
お問い合わせ先：株式会社タイトー お客様相談センター 0120-57-0788 10：00〜18：00（年中無休）
"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©TAITO CORP.1994,1996,1998,2005

CONTENTS No.68 http://www.arcadiamagazine.com/

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

ARCADIA

2006.1 / JANUARY



タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

COVER TALK

裕福な家柄にありながら、あえてストリートファイトの道へ進むリリ。その瞳に写る対戦相手は、畏怖の対象ではなく、遊び相手の延長にあるのだろうか？

ついに『鉄拳5』の続編『鉄拳5DR』がリリース！　ただの調整版ではなく、ゲームシステムも含めて『鉄拳5 VERSION.5.1』から大胆な進化を遂げている。今号の記事では、そのシステムの進化、新キャラの技表、全キャラの新戦法を大特集!!（記事は34ページから）

プライバシーポリシー

本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL:http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555（代表）

大会レギュレーションを発表!

闘劇'06

SUPER BATTLE OPERA

THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT





【大会概要】
名称：闘劇'06 -SUPER BATTLE OPERA- THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT（略称：闘劇'06）
主催：株式会社エンターブレイン／アルカディア編集部
運営：闘劇事務局／株式会社アクアルージュ
予選：2006年1月～3月に全国各地のロケーションにて開催
本戦：2006年5月に全国決勝大会を東京で開催

【協力】
ビートライブ（山岸 勇）
ゲームニュートン（松田 泰明）
アミューズメントステージポピー（具志堅 裕人）
チャレンジャーガムガム店（松井 力）
アミューズメントエース津田沼（峯木 良広）
Gamer's VISION（今井 恵介）

ついに動き始めた闘劇'06。今回は前回の大会を上回る9タイトルでの開催となる。大会共通ルールと各タイトルのレギュレーションを把握し、今から腕を磨いておこう。

熟読せよ!!

闘劇 '06 大会レギュレーション

大会共通ルール!

闘劇にはゲームタイトルごとのレギュレーションのほかに、共通のルールが存在する。

まず、キャラクター選択について。基本的に一度決めたキャラクターを変更することはできない（ただし、『ザ・キング・オブ・ファイターズXI』、『ネオジオ バトルコロシアム』は試合ごとに変更可能）。また、団体戦では同じキャラクターでチームを組むことはできない。ただし、『バーチャファイター4ファイナルチューンド』のみ、同じキャラクターを含んだチームが認められている。

次にコンパネの決定権だが、個人戦では試合前にじゃんけんを行ない、勝った方が1P側と2P側のどちらのコンパネを使用するか選ぶことができる。団体戦では、試合前のじゃんけんで勝ったチームが「コンパネ決定権」、もしくは「先鋒の後出し権（相手チームの先鋒を見てから、こちらの先鋒を決定できる）」のどちらかを選択することができる（ただし、『鉄拳5 DR』は除く）。

試合中、レバーやボタンの故障に気付いた場合、すぐに挙手して審判へ申告する必要がある。ラウンド終了後、試合終了後の主張は一切認められないので注意。故障を含む事故により試合が中断した場合、原則として体力ゲージやサブゲージなどを可能な限り再現し、その状況からリスタートする。取得ラウンド数は完全再現とするが、両者の同意があれば試合最初からスタートすることも可能とする。

まだリリースされていないゲームのルールは変更の可能性があるため、最終的なルールは「闘劇魂VOL.2」（12月21日発売予定）、もしくは「アルカディア2月号」（12月27日発売予定）をご確認いただきたい。

また、各ゲームタイトルに著しくゲームバランスを崩すテクニック（キャラクターの操作不能など）が発見された場合は、ルールが追加される場合がある。

なお、大会期間中にゲームのバージョンアップがあった場合は、新バージョンを使用して大会を開催する可能性がある。これはリリースのタイミングにもより、決勝大会直前に新バージョンがリリースされた場合、決勝大会は旧バージョンを使用することになるだろう。この問題には随時対応していく予定である。変更があった場合はオフィシャルホームページでお知らせしていく（URLは8ページ）。

北斗の拳
（セガ）



個人戦（1on1）　決勝大会出場枠：64人

■決勝大会は64名トーナメント。
※店舗予選から62名＋当日参加枠2名を予定。
■1on1 シングル戦。
■1試合2ラウンド先取制
■その他工場出荷設定（デフォルト）。
■使用キャラの制限無し。
■使用キャラの変更は不可能

ネオジオ バトルコロシアム
（SNK プレイモア／セガ）



個人戦（1on1） 決勝大会出場枠：32 人

■決勝大会は 32 名トーナメント。
※店舗予選から 30 名＋当日参加枠 2 名を予定。
■ 1on1 シングル戦。
■ 1 試合 2 ラウンド先取制
■その他工場出荷設定（デフォルト）。
■使用キャラの制限無し。
■試合ごとに使用キャラの変更可能。

ザ・キング・オブ・ファイターズ XI
（SNK プレイモア／セガ）



個人戦（1on1） 決勝大会出場枠：64 人

■決勝大会は 64 名トーナメント。
※店舗予選から 57 名＋海外枠 5 名＋当日参加枠 2 名を予定。
■ 1on1 シングル戦。
■ 1 試合 2 ラウンド先取制
■その他工場出荷設定（デフォルト）。
■使用キャラの制限無し。
■試合ごとに使用キャラの変更可能。

メルティブラッド アクトカデンツァ
（エコールソフトウェア）



団体戦（2on2） 決勝大会出場枠：32 チーム

■決勝大会は 32 チームトーナメント。
※店舗予選から 30 チーム＋当日参加枠 2 チームを予定。
■ 2on2 勝ち抜き戦。
■ 1 試合 2 ラウンド先取制
■その他工場出荷設定（デフォルト）。
■使用キャラの制限無し。
※猫アルクを含めた全キャラ使用可能。
■使用キャラの変更不可能。
■チーム内での同キャラ使用不可能。
■選手の順番は変更可能。
■特定の技がループするコンボや、ガードキャンセルシールドバンカーキャンセルなどは使用可能。
■ラウンド途中でゲームがフリーズした場合は、ゲームをリセットし取得ラウンド数を再現する。その際、ゲージの再現は一切行なわず、ラウンド調整は投げのみで行なう。故意的にキャラクターをフリーズさせる操作は禁止。

サムライスピリッツ天下一剣客伝
（SNK プレイモア／セガ）



団体戦（2on2） 決勝大会出場枠：32 チーム

■決勝大会は 32 チームトーナメント。
※店舗予選から 28 チーム＋海外枠 2 チーム＋当日参加枠 2 チームを予定。
■ 2on2 勝ち抜き戦。
■ 1 試合 2 ラウンド先取制。
■アイテム無し。
■その他工場出荷設定（デフォルト）。
■使用キャラの制限無し。
■使用キャラの変更不可能。ただし試合ごとのスピリッツ変更は可能（申告制）。
■チーム内の同キャラ使用不可能。
■選手の順番は変更可能。
■ミヅキ、骸羅のコマンド投げからの追い討ち禁止。
■ゲームを故意に遅延させる行為、強制的に試合を終了させてしまうようなバグは使用禁止。

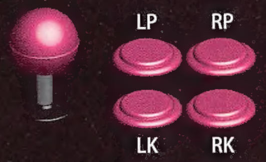
ギルティギア イグゼクス スラッシュ
（アークシステムワークス／セガ）



団体戦（3on3） 決勝大会出場枠：32 チーム

■決勝大会は 32 チームトーナメント。
※店舗予選から 29 チーム＋海外枠 2 チーム＋当日参加枠 1 チームを予定。
■ 3on3 勝ち抜き戦。
■ 1 試合 2 ラウンド先取制
■その他工場出荷設定（デフォルト）。
■使用キャラの制限無し。
■使用キャラの変更不可能。
■チーム内の同キャラ不可能。
■選手の順番は変更可能。
■何らかの原因で試合が中断した場合、可能な限りテンションゲージは 25% 単位で再現し、サイクバーストゲージは文字（B･U･R･S･T）で判断して再現する。
※コンパネはスタートボタンが右側に配置されたものを使用しますが、予選店舗によっては配置が異なる場合があるため、各店舗にお問い合わせください。

鉄拳 5 DARK RESURRECTION
（ナムコ）



団体戦（3on3） 決勝大会出場枠：32 チーム

■決勝大会は 32 チームトーナメント。
※店舗予選から 24 チーム＋海外枠 7 チーム＋当日参加枠 1 チームを予定。
■ 3on3 勝ち抜き戦。
■ 1 試合 3 ラウンド先取制。
■その他工場出荷設定（デフォルト）。
■使用キャラの変更不可能。
■チーム内の同キャラ使用不可能。
■選手の順番は変更可能。
■試合前のじゃんけんに勝ったチームが、「コンパネ決定権」と「ステージセレクト権」のどちらかを選択することができる。
■先鋒プレイヤーにだれを出すかは、試合前に審判に伝える。

ストリートファイターⅢ 3rd ストライク
（カプコン）



団体戦（3on3）　決勝大会出場枠：32 チーム

■決勝大会は 32 チームトーナメント。
※店舗予選から 23 チーム＋海外 8 チーム＋当日参加枠 1 チームを予定。
■ 3on3 勝ち抜き戦。
■ 1 試合 2 本先取制。
■その他工場出荷設定（デフォルト）。
■使用キャラの制限無し。
■使用キャラの変更不可能。
■チーム内の同キャラ不可能。
■選手の順番は変更可能。
■スーパーアーツの変更可能。
■ファーストバージョン（旧基板）を使用。
※旧基板における特定のスーパーアーツのガード不能に関しては、プレイヤーに広く認知されているため規制は設けない。
※「まこと VS. ケン」における通常投げフィニッシュは、電源が落ち進行の妨げになるのでご遠慮ください。

バーチャファイター 4 ファイナルチューンド
（セガ）



団体戦（3on3）　決勝大会出場枠：32 チーム

■決勝大会は 32 チームトーナメント。
※店舗予選から 30 チーム＋当日参加枠 2 チームを予定。
■ 3on3 勝ち抜き戦。
■ 1 試合 3 ラウンド先取制。
■タイム 45 秒設定。
■その他工場出荷設定（デフォルト）。
■使用キャラの制限無し。
■使用キャラの変更不可能。
■チーム内の同キャラ可能。
■選手の順番は変更可能。
■ステージセレクト制（チャレンジャー側が選択）。
■カード使用。

大会における注意事項

決勝大会出場権について

「闘劇魂VOL．2」（12月21日発売予定）および、「アルカディア2月号」（12月27日発売予定）に掲載される各店舗予選を勝ち抜き、決勝大会出場権を獲得した選手が2006年5月上旬に開催される決勝大会に出場することができる。なお、決勝大会出場権を獲得した選手は、そのゲームでほかの店舗予選に出場することはできないので注意。ただし出場権を獲得したゲーム以外ならば店舗予選に出場することができるぞ。

この際の決勝大会出場権の譲渡は禁止となっている。権利譲渡の事実が発覚した場合は、決勝大会出場権は剥奪となる。また、諸事情により出場を辞退する場合はあらかじめ事務局に連絡を入れてほしい。

一度決勝大会出場権を得た選手が、それを放棄して再度店舗予選に挑戦することは、キャラクターの変更が伴う場合のみ、一度だけ認められる。

選手登録について

リングネーム、チーム名、チームメンバーの途中変更はできない（誹謗中傷を含んだ内容や公序良俗に反するリングネーム、チーム名は禁止）。また、決勝大会出場権を獲得したチームメンバーが、止むを得ない不都合によって決勝大会に出場できない場合でも補充・代替は認められない。この場合、人数が欠けた状態で試合を行なう。

協力スタッフ募集

闘劇事務局では、大会運営に協力していただけるスタッフを募集しています。日々こなさなければならない雑務や会議議事処理などから、予選～本選の実働的なスタッフなどを広く募集中です。コンスタントに仕事をしていただくためには東京近郊の方が望ましいのですが、本選大会などのために上京していただけるなら遠方でも構いません。また、店舗関係者のご協力もお願いしたいところです。詳しくは、下記ホームページの「スタッフ募集要項」をご覧いただき、メールにてお問い合わせください。

お問い合わせ先

闘劇事務局（株式会社アクアルージュ内）
電話：03-3945-3587（土日祝祭日を除く 10 時～ 17 時）
ホームページ：http://www.tougeki.com/
お問い合わせメールアドレス：info@tougeki.com

決勝大会までの大まかな流れ

2005 年 12 月下旬
地方予選開催店舗の発表

▼

2006 年 1 月上旬～
全国各地にて地方予選開始

▼

2006 年 5 月
決勝大会を開催

「究極攻略」をテーマに対戦格闘ゲーマーへ捧げる一冊!!

闘劇魂 Vol.2

2005年12月21日発売予定

予価1,280円(+税)

特別付録:DVD VIDEO

2005年9月に発売し、日本中の対戦格闘ゲーマーの心をわしづかみにした「闘劇魂」の"Vol.2"が年末に発売決定!! "Vol.1"の熱過ぎるほどの魂はそのまま引き継ぎ、新作旧作問わず人気がある対戦格闘ゲームはすべて徹底攻略。さらに、来年に行なわれる闘劇'06の予選開催店舗リストを完全掲載。格闘ゲーマーは考える前に買うべし!!

Vol.1同様、やけどするほどの「熱い」超絶攻略!!

鉄拳5 DARK RESURRECTION
鉄拳を始めたいプレイヤーに贈る初心者講座や、新キャラについての攻略、さらに闘劇予選を勝ち抜くためのノウハウを伝授!!

THE KING OF FIGHTERS XI
上位キャラを使った闘劇予選突破法ほか、一発勝負の大会で生きるネタなど盛りだくさんの内容をお届け!!

北斗の拳
本作「ならでは」のシステムや、キャラクター別のセオリーをしっかり掲載。また、連続技の仕組みや決め方なども丁寧に紹介するぞ!!

GUILTY GEAR XX SLASH
本誌ではフォローしきれないような、突っ込んだ内容のスペシャル攻略。ワンランク上の強さを手に入れるための情報が満載!!

サムライスピリッツ 天下一剣客伝
画面を見ているだけでは分からないような上級者の考え方や、立ち回り法を紹介。伸び悩んでいるプレイヤーへの指南書!!

MELTY BLOOD Act Cadenza
闘劇本戦の切符獲得には必須の完全フレームデータを一挙掲載!! さらに、全国大会優勝者が参加した対戦動画も必見だ!!

など、人気格闘ゲームを大攻略!!

今回も超豪華DVD付属!!

DVD VIDEO

●コンセプトマッチ
上級者同士による対戦映像を多数収録!! 超ハイレベルな闘いを目に焼き付けろ!!

●超絶連続技
初心者にとってありがたい実用的なコンボから、状況限定の大道芸コンボまで幅広く紹介!!

ほか魅力コンテンツが盛りだくさん!!

闘劇'06予選開催店舗リストを掲載!!

GUILTY GEAR XX SLASH
(アークシステムワークス/セガ)

THE KING OF FIGHTERS XI
(SNKプレイモア/セガ)

サムライスピリッツ 天下一剣客伝
(SNKプレイモア/セガ)

ネオジオ バトルコロシアム
(SNKプレイモア/セガ)

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
(カプコン)

鉄拳5 DARK RESURRECTION
(ナムコ)

北斗の拳
(アークシステムワークス/セガ)

MELTY BLOOD Act Cadenza
(エコールソフトウェア)

Virtua Fighter4 Final Tuned
(セガ)



宇宙世紀0079——

人類は人口のおよそ半数を失いながらも

地球に、宇宙に、

戦火を拡大させ続けていた。

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：カードバトル
■操作方法：フラットパネル+トラックボール+4ボタン
■発売日：2005年12月予定
■使用基板：Chihiro

第一報から約半年！　いよいよ稼動直前になった『ガンダム カードビルダー』。今回はアーケード版一年戦争に参戦するための基礎知識と、戦闘の初歩的なレクチャーをお届けしよう。スタートダッシュで差を付けて、手柄を立てちまえばこっちのもんだ！

Text:ケンバル兄さん

「機動戦士ガンダム」の世界が、トレーディングカードバトルで鮮烈に蘇る！

操作系を確認して勝利の栄光を君に！

「コックピットに座ったはいいけど、どうしたらいいの!?」　そうならないように、操作方法を覚えておこう。



カード排出口
プレイ後、ここからカードが排出される。出てくるカードはもちろんランダムだ。プレイヤーの現在の部隊を強化できるカードが出るかは、まさに運次第。本作の[illegible]である。

操作フィールド
カードを盤面に配置した後、このフィールドの上を移動させてユニットを操作する。ゲーム画面の中のユニットの移動は、盤面上でのカードの操作がそのまま反映される。

ICカード挿入口
自分の部隊データや戦歴を記録するICカードは、プレイ前にここで挿入する。連邦とジオンでは使用するICカードが[illegible]おこう。

トラックボール＆決定ボタン
トラックボールは画面上のカーソルを動かすのに、決定ボタンは行動の決定の際に使用する。操作はサテライトモニターだけでなく、筐体セット中央に設置されているセンターモニターで戦場を選択する際などはカーソルの移動に使う。戦闘中はトラックボールで母艦の進行方向とスピードを設定可能。

戦術変更ボタン
自軍ユニットの状態を変更するボタン。ボタン長押しで配置されている全ユニットを一括して戦術変更できる。ユニット個別に変更したいときは、盤面に配置されたカードを触って押せばOKだ。

攻撃決定ボタン
敵ユニットをロックオンして攻撃可能状態になっていたら、このボタンをヒットナウ[illegible]座に攻撃状態に移行する。
ユニットの状態によっては、相手の攻撃に反撃する際にも使用する。

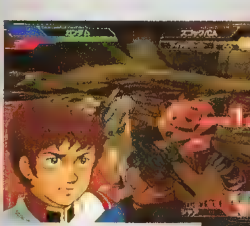
連邦軍とジオン公国軍、どちらを選ぶ？

この『機動戦士ガンダム0079 カードビルダー』（以下、『GCB』）は連邦軍かジオン軍、どちらに所属するかを選択し、所属勢力の機体やパイロットを使用して、自分だけの小隊を組み上げて戦うゲームだ。登場するのは「一年戦争」の中で活躍したモビルスーツやパイロットたち。ガンダムやザク、アムロやシャアといった有名どころが続々と登場する。

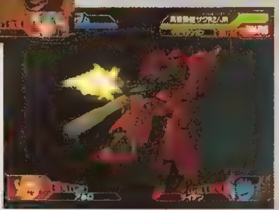
機体やパイロットなどは、プレイ後に排出される「カード」を収集することで増強していくことが可能で、プレイ回数を重ねるほどに自軍の戦力は強固になっていく。

しかし、カードは連邦とジオン、どちらが排出されるかはランダムなので、両勢力を均等にプレイするか、それともトレードのために使用するかはプレイヤー次第。

なお、店舗ごとに勢力比が集計され、それによりストーリーが変化を遂げていく。原作アニメ通りに連邦逆転で終戦を迎えるストーリーになるか、ジオン優勢のまま終戦まで押し切る「IF」のストーリーになるかは、店舗に通うプレイヤーの奮戦にかかっている！



IFの歴史が展開される！
プレイヤーたちの活躍次第で、一年戦争の歴史はどんどん塗り替えられる。IFの歴史を満喫せよ！



MSVも多数登場！
サイドストーリーで活躍した機体やキャラクター、それにMSV（モビルスーツバリエーション）も多数登場！

戦果を挙げて昇進！

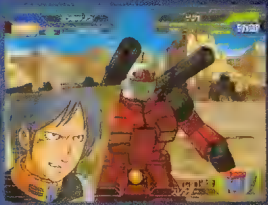
1プレイでできる戦闘は基本的に1回。勝利しても敗北しても1戦で終了となる。戦闘終了後には副官から報告があり、戦果次第ではプレイヤーレベルの上昇、階級の昇進も！



戦闘後に戦果が報告される。功績を挙げてプレイヤーレベルが上がると、コスト上限がアップ！

カードで部隊を登録し、地球圏を転戦せよ！

部隊の登録が終了したら、いよいよ出撃！　戦場をメインモニターで選択して出撃しよう。戦場は大きく分けて地上、宇宙の二つ。地上は平地や砂漠地帯、水中。宇宙には通常空間やコロニー内、暗礁地帯が存在。小隊は最大6ユニットまで登録することができるので、コストに合わせて編成しよう。


対人戦では近いレベルのプレイヤー同士をマッチングしてくれるので、常にスリリングな戦いが楽しめる。

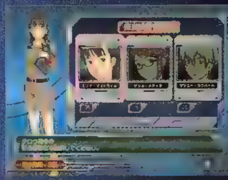
戦場を選択！

戦場の選択はメインモニターで行なわれる。カーソルを合わせると、戦場の地形データや、現在戦闘しているPCの情報が表示される。少尉に限りCPUとの模擬演習が可能だ。



GCBに参戦してみよう！

一年戦争に参加するために、まずは連邦軍orジオン公国軍のICカードorスターターデッキを購入し、自部隊ユニットを編成する必要がある。ユニット編成は毎回自由に変更可能なので、戦場に合わせて出撃機体を入れ替えてみよう。


スタート時の階級は少尉。サポートしてくれる副官を三人の中から選べる。

キャラクターカード

パイロットとなるカードで、1部隊に同じカードは2枚使えない。MSの操縦技術と艦長になった際の能力が記載されており、中にはMSを操縦できないキャラも存在する。射撃、格闘、回避、覚醒といった基本パラメーターのほかに、キャラごとに個別の特殊スキルを所有している。

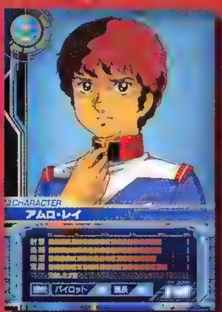
コスト制限内で部隊を編成せよ！

ユニットは「キャラクター」「カスタム」「ウェポンA:B」「メカニック」の5枚のカードで編成されており（キャラとメカは必須、ほかは無くてもプレイ可能）、5連装スリーブに入れて操作することになる。

各カードには「コスト」が決められており、強力なカードになるほどコストが高い。ゲームスタート時は最大500というコスト制限が設けられている。

オリジナルユニットで激戦を勝ち抜け！

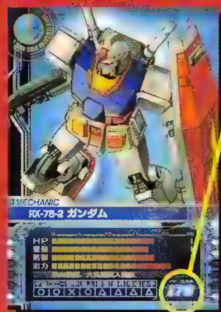
プレイヤーの戦術次第でさまざまなカスタマイズができるユニット編成。強力なユニットを組むためのルール説明、聞くのが嫌いな人がいて？











コストに注目！

ガンダムクラスの高性能機体やアムロのようなエースパイロットともなると、当然コストは高騰！　低コストで多数の機体を運用するか、少数精鋭で強力ユニットを使用するか……悩みどころだ！

カスタムカード

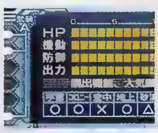
メカニックにさまざまな特殊能力を付与するカード。機体の性能を十二分に引き出すカードや、パイロットのスキルと組み合わせたコンボを成立させるなど、どのようにユニットを運用するかのキモとなるべきカードである。なお、カスタムカードが無くても出撃は可能。


射程を増やすロングレンジスコープや、残弾を増やす予備弾倉をはじめとして、敵軍メカを使える鹵獲カード、ユニットをCPUに動かしてもらうオートパイロットなど種類は豊富！

ウェポンカード

ユニットが携帯する武器がウェポンカードだ。片手持ち武器や両手持ち武器、相手の攻撃を防ぐシールドなどが存在する。片手持ちのウェポンは二つまで装備できる。これらは破壊されることもあり、ウェポンを失うと内蔵武器しか使用できない（母艦に近付けば回復は可能）。

武器の装備可否をチェック！


←OK!→


メカ（右写真）ごとに装備可能なウェポンが決まっており、装備可能かどうかはカード下部の符号で確認できる。

メカニックカード

ユニットの核となるカードで、機体ごとに運用可能な地形が決められている。たとえ名称が「～専用機」でもほかのパイロットが搭乗できるが、一部のニュータイプ用機体は、ニュータイプ能力を持ったキャラクターでないと性能を引き出すことができない。



ボールは宇宙空間専用機体。また、シャア専用機であっても、ほかのキャラも搭乗可能。

戦いとは、常に二手三手先を読んで行なうものよ

戦闘システムを知る

『GCB』における戦闘は、カードを操作しながら有利なポジションを確保し、敵部隊をせん滅していくのが目的となっている。ここでは、まず基本的な戦闘の流れを見ていこう。稼働前にしっかり覚えてくれよ！

画面情報の見方



自軍・勢力ゲージ＆ステータス
自軍の出撃ユニットを表示。上から艦長機、隊長機、部下という並びになっている。顔の下にあるのはメカの残りHP。

敵軍・勢力ゲージ＆ステータス
敵軍の勢力ゲージ、生存パイロットを表示。敵ユニットを破壊するたび減少し、これを0にしてしまえば勝利となる。

作戦時間
作戦の残り時間表示。時間切れの場合は勢力ゲージの多い方が優勢勝ちとなる。

簡易マップ
戦闘フィールド全体における、自軍ユニットの位置と敵軍ユニットの位置を表示する。画面は隊長機を中心にスクロールするので、常に全体図を把握しておこう。

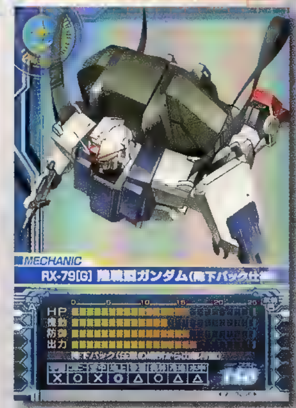
カードで自軍を動かし、敵ユニットを撃破せよ！

戦闘の目的は、フィールド上に存在する敵ユニットの撃破だ。出撃可能な自軍勢力は母艦＋規定コスト内のユニット（母艦は地形、階級によって変化する）。母艦以外の敵ユニットをすべて破壊すれば勝利となる。敵母艦を落とせば勝利、というわけではないので注意しておこう。



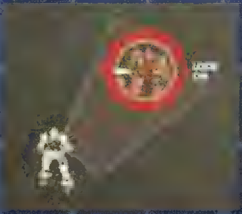
母艦を中心に陣形を組みながら、敵ユニットをせん滅せよ。

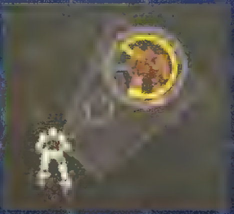
一年戦争ファイル②



RX-78の余剰パーツで作られたRX-79[G]に降下パラシュートを装備させたもの。原作ではオデッサ作戦前哨戦で登場。本作ではスタート時、任意の場所へ降下できる。

これが攻撃の基本スタイル!!





ロックオンしたら攻撃実行！

ロックオンが成功したら、画面に「LOCK ON」の文字が出てサイトが赤くなる。ここで素早く攻撃実行ボタンを押そう。完全にロックする前に攻撃実行ボタンを押してしまうと、ロックオンが一度キャンセルされてしまうので注意。

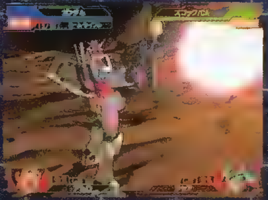
攻撃エリアに敵機を捕捉

ユニットから発生している青い「枠」の部分が攻撃エリア。ここに敵が入るとロックオンサイトが伸びていくのだ。自ユニットが移動している最中はロックオン速度が遅く、停止中だとロックオンサイトは早く伸びる。

攻撃の方法

ユニットにはそれぞれ「攻撃エリア」というロックオン可能範囲が設定されており、まずはこのエリアに敵を捕捉するのが目的となる。敵ユニットを攻撃エリアに捉え、ロックオンが完了すれば攻撃を開始できるのだ。

攻撃エリアの範囲やロックオンの速度は、武器やカスタム状況、自ユニットの戦術（攻撃、機動、防御のいずれか）でも変化する。距離や武器の残弾に留意して、敵より先にロックオンをかけろ！

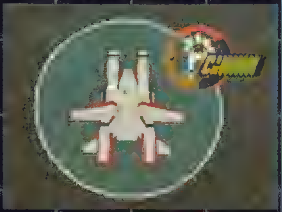


相手の攻撃エリアに捕捉されないように自軍ユニットを動かして、ロックオンを仕掛けよう。

母艦との連携を図れ！

母艦はトラックボールで進行方向と速度を決定し、フィールド上をオートで移動させることができる。

母艦は僚機への援護射撃や、弾切れの際の補給、ユニットの修理だけでなく、破壊されたウェポンの修復も行なってくれる重要な存在だ。母艦にもキャラクターを乗せられるので、スキルや艦長能力など、好みの艦長を探してみよう。



補給や修理は母艦の周囲にあるエリアに移動すればOK。



集中攻撃パターン

1機の敵を複数の自軍ユニットで攻撃するとダメージアップ！攻撃を仕掛ける機数が多いほどダメージは増すが、そのぶん制御が大変になる。僚機がロックオンを完了する前に、敵に攻撃を仕掛けられないように！

連続攻撃パターン

集中攻撃とは逆に、自軍ユニット1機で複数の敵をロックオンすることも可能。この場合は連続攻撃ボーナスが付きダメージがアップ。ワイドレンジでロックできるサイコミュ兵器搭載機などが連続攻撃を成功させやすい。



一年戦争ファイル①



ア・バオア・クー戦で脱出ランチ護衛を命懸けで成功させた男気パイロット。後にアナハイムでGP-00ブロッサムのテストパイロット、グリプス戦役ではエゥーゴに参加。

攻撃重視

<ボーナス効果:移動不能>



手持ちの武器を連射し、機体に内蔵されている武器も同時に使える。移動速度、攻撃エリアは普通。「機動重視」の相手に攻撃すると、相手を移動不能にすることがある。

これが戦術の要となる！

三すくみの法則

各ユニットの戦術は、攻撃重視、機動重視、防御重視の三つの中から一つを常に設定できる。それぞれには長所と短所が存在しているので、状況に合わせて戦術を切り替えていこう。



戦術を切り替えて戦え！

ユニットの移動速度や攻撃エリアの広さ、ロックオンの速度などを決めるのは、現在使用している戦術の属性。「攻撃重視」は全力で敵を攻撃する戦術だが、弾切れを起こしやすく武器も破壊されやすい。「機動重視」は移動速度に優れ、ビームサーベルなどの近接攻撃を決めるが、ロックオン距離はとても短い。防御重視はシールド防御が可能だが攻撃力に劣る――というように、それぞれに長所と短所が存在している。加えて、中央の図を見てもらってもわかるように「三すくみ」の法則に従って、各種ボーナスを得られることもある。

機動重視

<ボーナス効果:シールド破壊・ガード不能>



[illegible]

防御重視

<ボーナス効果:武器破壊>



シールドを持つ機体は、相手の攻撃をガード可能。移動速度が遅いが攻撃レンジは広い。「攻撃重視」に対して武器を破壊することがある。

攻撃のレンジについて

ユニットは手持ち武器、カスタムカードといった要素で攻撃エリアが決まるが、それがすべてではない。戦術によっても攻撃レンジが変化するのだ。「攻撃重視」は標準的、「機動重視」は近接攻撃用の狭い攻撃エリア、「防御重視」は最も射程が長い。ユニットを前衛、後衛に分け、それぞれに適した戦術を設定しよう。



攻撃エリアの色は、それぞれの戦術の色に対応する。

パイロットのテンションをチェック！

パイロットには「弱気」「普通」「強気」、3種類のテンションが存在し、さまざまな要因により変化する。テンションが高ければ高いほど優位に戦えるのだ。

表情に注目！



一年戦争ファイル③



「真紅の稲妻」の異名を持つジオン軍エースパイロット。高機動型のザクやゲルググで一年戦争を戦い抜く。終戦間際はエースパイロットを集めたキマイラ隊に所属。

GCBプレインプレッション

ケンパル兄さん：最初はユニット[illegible]やや戸惑いを覚えるかも知れないが[illegible]てしまえばどうということはない。[illegible]かなり幅広いので、レアカード=強デッキという[illegible]いのが好感触。MSの性能の[illegible]いうことを教えてくれる名作の[illegible]

しもでん曹長：さまざまなMS、[illegible]を組み合わせて自分の部隊を作り上げる[illegible]としては、あれこれ想像しながら[illegible]良くて楽しいのだが、MSVや[illegible]キャラもいて、純粋なファースト[illegible]いところがあるやも。[illegible]

age伍長：「機動戦士ガンダム 第08MS小隊」[illegible]かなりの数のキャラクターが[illegible]なりうれしい点。ただ、ゲームスピード[illegible]はシミュレーションゲーム[illegible]ころかな？

まこ～る上等兵：好きな[illegible]れるかどうかが、序盤の[illegible]にパイロットがいねぇ～[illegible]るまで、連邦&ジオン両方の[illegible]

幻想怪奇シューティング、三たび登場!!

式神の城Ⅲ

SHIKIGAMI NO SHIRO EPISODE-3

式神の城Ⅲ
■メーカー：アルファ・システム／タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：未定
■使用基板：TAITO Type X

制作開始の公式発表から、約1年が経過。ついに待望の人気シリーズ最新作『式神の城Ⅲ』が見えてきた！　今回は新着のキャラ情報からストーリー導入部までを一挙に公開するぞ!!

Text：伊勢猫



シリーズを通して物語のキーパーソンである二人が、最新作ではコンビを組んで登場！　無事に事件を解決へ導けるか!?



ゲーム中のデモシーンは完全フルボイス。謎に満ちたストーリー展開を盛り上げてくれるぞ！



いつものようにぶん殴るまで！
いくぞ、ザサエさん！

玖珂光太郎

Kohtarou Kuga

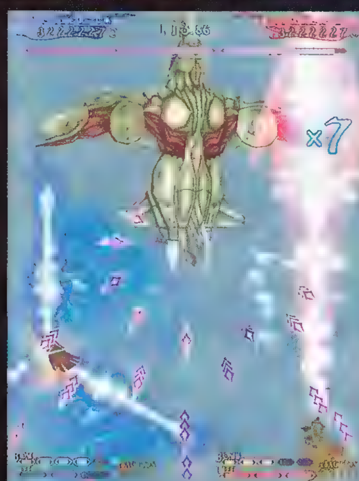
長く式神だったザサエさんと死に別れ、弱々になって登場のシリーズ主人公。癖で「ザサエさん」と言っては失敗ばかりしている。今回は彼が喪失から立ち直るまでの話である。さらに背が伸び、悲しみと憂うつが淡い陰を落としてる。だが一度事件が始まれば、彼は以前にも増して熱く熱く行動を開始するだろう。学生服を脱ぎ、ふみこの見立てる格好いい服装で、今回は通訳としても活躍する。

“式神”の名を受け継ぐ新たな怪奇譚

その疾走感にあふれたゲーム性と魅力的なキャラクターたちがプレイヤーに好評を博し、アーケード業界にアルファ・システムの名を知らしめる結果となった『式神の城』。その続編である『式神の城Ⅱ』を経て、さらなる進化を遂げた最新作『式神の城Ⅲ』の発売が決定！　コミックや小説、家庭用のアドベンチャーゲーム『七夜月幻想曲』など、独自の世界観を広げてきた本シリーズ。今回はどのような事件がプレイヤーを待ち受けるのか……!?



式神扱いの小夜に2種類の服装があるということは……前作にあった壱式、弐式というバリエーションは健在？



ファンの間で好評だった二人同時プレイも継承。新規参戦したキャラクターを含め、全キャラクターの掛け合いがフルボイスで展開されるぞ。



結城小夜

Sayo Yuhki

玖珂 光太郎の式神・ザサエさんと融合し、蘇った巫女。パートナーを失った光太郎の落胆ぶりに小さな嫉妬と罪悪感を覚えており、今までのつっけんどんな態度とは裏腹にかいがいしく世話しようしては拒絶されている。今回は式神ヤタが国宝で貸し出し禁止のため、単身での出撃である。戦力半人前二人で一つということで、光太郎と小夜は一緒に登場。融合したザサエさんの影響か、肩の着物がすぐずり落ちるようになっている。

ちゃんと私の名前を呼んでください。
……ほかの名前じゃなく

新たな霊能力者が続々参戦!!

～Prologue to “Episode-3”～

中東欧の小国、アルカランド。
主要種族マジャール。そのほかゲルマンやスラブ、ユダヤ人などが多く入植する人種のるつぼといった。
熊本県とほぼ同じ大きさで1992年に再独立を果たしたばかりの小さな国である。

その国で、連続失踪・昏睡事件が起きた。
そこまでならよくある話だが、そこから先が違うのは、
この難事件の解決に皇太女マーコ親王自らが乗り出したことである。
王女はおおよそ二十年ほど前の文献を元に、
世界最高の捜査能力を持つ日本に捜査協力を求めた。

さて、途方に暮れたのは日本の外務省である。
一応試しに警察庁に打診してみたものの、「何ば言うとっとですか」と熊本弁で返され、
外務省職員は小国であれすげなく断るのもなんだという建前とともに、また途方に暮れた。

この危機を救ったのは、超党派で動く国会議員たちである。
彼らは私費を投じ、やんごとなき筋からも少々の資金援助を得て、神霊庁を動かした。
自腹という文化はいつでもそう、美しい。

困ったのは神霊庁である。
神霊庁は周辺諸国との関係に配慮して国外への能力者派遣を自粛しており、
ついでにいえば、刑事捜査能力など微塵も無かった。

だがしかし、日本の御家芸は自腹だけでも、無い。
日本の御家芸といえば、下請けも腹芸も、ある。

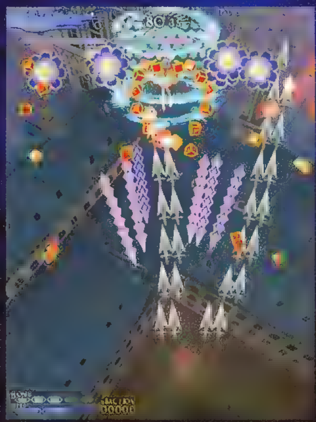
かくて神霊庁は復帰職員である鈴木を用いて、警察機構に協力する
民間の霊能力者たちと接触、契約し、これらを現地へ送り込むことに成功する。

アルカランドには、日本外務省から善処するという旨のFAXが送られ、
そのきっかり五分後に神霊庁が霊能力者を派遣するとFAXを送ってきたのである。
外務省は前例を破らず、周辺諸国を怒らせるようなことも無いが、
総体としての日本国は義理を果たす、というウルトラCをやってのけたのである。

かくて、日本の面子は、また守られた。
大変な回り道と、少々の苦笑いとともに。

日本から異国の地・アルカランドへと戦いの場を移す本作では、前作を越える総勢九人（正確には9組）ものプレイヤーキャラクターが登場予定。物語の舞台から去ったニーギや金 大正に代わるキャラクター以外に、新たな能力を秘めた使役者が登場するらしいが……。ひとまず、五人の新キャラクターから三人のイラストを公開！





これまでのキャラクターに加え、個性豊かな新キャラクターたちが……何と五人も戦いに参戦してくる!?

次号にて全ぼうが明らかに!?

今回、画面写真で姿を確認できた既存キャラクターは光太郎＆小夜のみだが、どうやら玄乃丈やふみこ、さらにロジャーといったおなじみの面々も参戦予定とのこと。生まれ変わったゲームシステムなども気になるところだが……。まだ見ぬ新キャラクターを含め、今後も最新情報を取り上げていく予定なので、続報に期待してもらいたい。

皆さん、本っ当にお待たせしました。企画開始から延べ2年余り、紆余曲折を経てようやく皆さんへ披露できる形へとなりました。開発は今、ラストスパート真っ只中です。3度目の熱い戦いをお贈りするべく、着々と準備中ですので、その日を楽しみに待っててください。

株式会社アルファ・システム
『式神の城III』ディレクター　NAOKI氏より



前作でボスとして登場した堀口 ゆかりに相対する新キャラクター。果たしてどんな能力を使うのか？



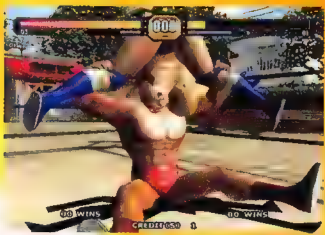
新キャラクターの伊勢 薙乃（いせ なぎの）は、別世界へと旅立ったニーギと似た能力を使う!?　式神攻撃は敵弾を無効化するバリアを展開するタイプのようだ。



その名前からも分かる通り、金 美姫は、金 大正の性能を引き継ぐ新キャラクター。そのポテンシャルは最新作でも発揮されるのだろうか……？

マッスルレジェンド降臨





必殺技の代名詞キン肉バスターも、もちろん登場！　良い子はまねすんなよ！



ロビンマスクといえばタワーブリッジ！　みんなの期待を裏切らない再現度だ。

みんなの心を沸騰させた熱き超人たちが帰ってくる!!

大人気漫画を原作に持ち、アニメやコンシューマーゲームで活躍を続けていた『キン肉マン』が、待望の対戦格闘ゲーム化！　登場するのはお馴染みの人気超人たちで、中には『キン肉マンII世』に登場するニュージェネレーションも含まれているのだ！

ゲーム中では、各超人の個性あふれるアクションと、大迫力の必殺技を完全再現！　すべての技を駆使して、存分に戦い抜け!!



屁のつっぱりは、いらんですよ！

キン肉 スグル

不屈の闘志と火事場のクソ力で、数々の奇跡を起こしてきた正義超人。普段の超人強度は95万パワーほどだが、火事場のクソ力発動時には7000万パワー近くを発揮する。大の牛丼好き。



キン肉王家の奥義の一つ、マッスルスパークも登場！　ゲージを使用する必殺技は連発できないので、見せ場になるのは間違い無い！



2Pカラー

炎の友情パワーがアーケードのリングに吹き荒れる！

キン肉マン マッスルグランプリ

KINNIKUMAN MUSCLE GRAND PRIX

正義、友情、そして牛丼の素晴らしさを、日本全国の昭和キッズにたたき込んだ名作コミック『キン肉マン』が、対戦格闘ゲームとしてついにアーケードデビューを果たす！　世代を超えたオールスターメンバーを操って、最強の超人を選び出せ！　果たして、マッスルグランプリの頂点に輝くのはだれなのか!?

キン肉マンマッスルグランプリ
- ■メーカー：バンプレスト
- ■ジャンル：対戦格闘アクション
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発 売 日：2006年春稼働予定
- ■使用基板：—

Text.田[illegible]

人気超人が続々登場ーッ！

『キン肉マン』の魅力といえば、続々と登場する自己主張の激し過ぎる超人たち！　超人オリンピック編から悪魔超人編をにぎわせたヒーローたちが、ズラリと勢ぞろい！

テリーマン

最初はキン肉マンのライバルとして登場したが、後に一番の親友として友情サポートを繰り広げる。力強い打撃技と投げ技を併せ持つ。2Pを選ぶとキン肉マングレートのマスクを被って登場。

2P・キン肉マングレート

ロビンマスク

第19回超人オリンピック優勝者で、20回大会ではキン肉マンと名勝負を繰り広げた。投げ技に秀でたオールラウンドファイター。

2P・クロエ

ウォーズマン

冷酷な戦士だったが、キン肉マンとの死闘を経て正義の心に目覚める。スクリュードライバーやパロ・スペシャルといった、破壊力抜群の技を持つ。2Pはケビンマスクのトレーナーである謎の男、クロエ。

ラーメンマン

中国四千年の英知と研鑽が生んだ多彩な打撃技を持つ正義超人。2Pを選ぶと謎の助っ人・モンゴルマンに！

2P・モンゴルマン

バッファローマン

1000万の超人強度を誇るパワーファイター。突進力をフルに使ったハリケーンミキサーは、立ちふさがる者すべてを粉砕する。キン肉マンとの死闘を経て、本来の自分を取り戻す。2Pは「支配バッファローマン」に。

2P・支配バッファローマン

ウルフマン

男気溢れるパワフルな投げ技を持つ相撲ファイター。自慢の張り手による突進攻撃は強力無比！

ブロッケンJr.

登場時は復讐の鬼と化していたが、父の死を乗り越えて正義に目覚める。手刀攻撃の「ベルリンの赤い雨」をメイン必殺技として戦う。

ニュージェネレーションも登場!!

現在、連載中の『キン肉マンⅡ世』からも選手がエントリー！　主人公である万太郎と、良きライバルであるケビンが参戦するぞ。

ケビンマスク

キン肉万太郎

偉大なる父の血を引く新世代超人戦士。万太郎はクレバーなトータルファイター、ケビンはアルティメットタイプだ。

覚えてくださいよ、中野さん！

これが基本操作じゃ！

操作は1レバー4ボタン。ボタンでガードするシステムを採用した、3Dタイプの格闘ゲームだ。特徴的なのは必殺技を出す際に使用する「必殺」ボタンの存在。レバーとの組み合わせにより、さまざまな必殺技を出せるが、テンションゲージを消費するので乱用は禁物だ！

テンションを上げろ！



ゲージをためるアクションで、テンションゲージをチャージせよ！

多彩なガード



打撃かわしや組みつきをはずすなど、さまざまなガードを行なえるぞ。



打撃
パンチやキックなど、打撃技を繰り出すことができる。連続して押すことで、コンボ打撃技を出すことも可能。レバーとの組み合わせで技が変化するぞ。

組み
相手に組み付き、投げ技や関節技を繰り出す。コマンド入力でさまざまな組み技を決められる。連続してコマンド入力することで派生する投げ技を持つ超人もいる。

必殺
特定のコマンドと一緒に押すことで、各超人固有の必殺技を繰り出すボタン。必殺技を出すには、それぞれ対応した数のテンションゲージが必要となる。

移動
前後左右の移動、ダッシュなどに使用する。もちろん、打撃、投げボタンと組み合わせて使うことで、さまざまなアクションや技を繰り出すことができるぞ。

ガード
ボタンを押すと、操作している超人がガードアクションを取る。レバーを相手方向に入れてガードすると、相手の打撃をスカらせる「打撃かわし」が使用できる。相手に組みつかれそうになった時には、レバーを相手方向と逆に入れてガードを押すと「組み弾き」を使える。組みつきをうまくはじいた後は、相手より早く行動することができるのだ！

『メタスラ』史上最大の作戦が始まる！







METAL SLUG 6™

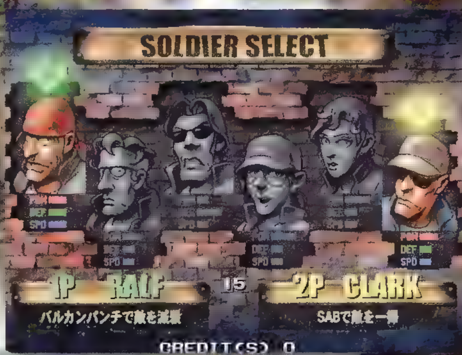
大人気アクションゲーム『メタルスラッグ』の、シリーズ最新作がついに登場！　今回は登場人物とストーリーの紹介に加え、気になる新システムの情報を先取りで公開するぞ！

メタルスラッグ6
■メーカー：SNKプレイモア／セガ
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2006年2月予定
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

Text:カイゼルちくわ

『怒』・『KOF』シリーズから
ラルフ＆クラークが参戦!!









ラルフ・ジョーンズ

『KOF』ではハイデルンの後を継ぎ、怒チームのリーダーとして活躍。豪快な拳の打撃技は、本作でも健在か!?

ラルフプロフィール	
本名	ラルフ・ジョーンズ
性別	男
国籍・出身	アメリカ
職業	傭兵部隊大佐
年齢	39歳
身長	188cm
体重	110kg
血液型	A型
趣味	ナイフコレクション
好きな食べ物	ガム
好きなこと	戦闘用ナイフのカスタマイズ
嫌いな物	ヘビ
大切な物	大統領から貰った勲章
特技	ベースボール
口癖	よーし、とどめいくか！

必殺技さく裂!?

本作『6』では、強力な助っ人としてあのラルフとクラークが登場！　『怒』シリーズから歴代『KOF』シリーズまで、輝かしい戦績を誇る二人なだけに、大活躍は間違い無いだろう。上の写真を見るに、二人とも『KOF』でおなじみの必殺技を使えるようだが……!?

クラーク・スティル

『怒』時代からラルフを支える、冷静なパートナー。彼の代名詞ともいえる投げ技は、人間以外の敵にも通じるのか？

クラークプロフィール			
本名	クラーク・スティル	趣味	ガンコレクション
性別	男	好きな食べ物	オートミール
国籍・出身	アメリカ	好きなこと	銃のオプションカタログを読むこと
職業	傭兵部隊少佐	嫌いな物	ナメクジ
年齢	34歳	大切な物	グラサン
身長	187cm	特技	レスリング
体重	105kg	口癖	ヘイ、カモン！
血液型	A型		

弾は大切に!

「ウェポンストック」!?





本作では「ウェポンストックシステム」により、入手した武器を切り替え可能に。これで無駄弾とはオサラバだ!

フィオリーナ・ジェルミ

今度の相手はどいつだ!?



マルコ・ロッシ

メタルスラッグ6

ストーリー　byマルコ・ロッシ

銃を捨て、あの戦いで全てが終わったはずだった。

3度に渡るモーデン元帥の野望。そして未だ確認されないその生死。
モーデン軍残党による活動が無くとも、除隊願いは今回も受け付けてもらえはしなかった。

束の間の平和。だが、以前にも増して強化された情報部へ、このところ頻繁に入ってくるという信じたくない情報がある。
未確認飛行物体、宇宙人、大型生物の目撃情報だ。幸いなことに、被害は報告されていないが、マーズピープルの、モーデンの影を感じずにはいられない。

そして、ついに決定的な情報がもたらされた。

モーデン軍らしき一団が兵器を集め　集落を作り、山岳地帯に潜伏しているという。
モーデン元帥の姿は確認されていない、一団の目的もはっきりしていない、モーデン軍であることの確証すら付いてない。
お世辞にも軍隊とは思えない決定だが、こと、モーデンに関して敏感な参謀本部により、直ちに4人が召喚された。
PF隊マルコ、ターマ、スパローズのエリ、フィオ。
先の戦いから間もないだけに、誰も口を開こうとはしなかった。

そして見慣れない、だが、どこか懐かしい2人がその場に居合わせていた。

「君たちを信頼していないわけではないが、上層部の命により今回の作戦には傭兵部隊より2名が同行する」

「ラルフ・ジョーンズだ、バシッといこうぜ!」
「クラーク・スティル。皆さんのお力添えになれれば光栄です。」

新しく支給された銃を手に、俺たちはパラシュート降下を開始した。

これが最後だ!

上のストーリーを読んで、「あれっ?」と思った人は鋭い!『6』の時代設定は、『3』の終戦直後なのだ。『4』で部隊が再編される前の、本家PF隊の大活躍に期待せよ!

早分かり!メタスラ戦史年表

2028年	メタルスラッグ
2030年	メタルスラッグ 2
	メタルスラッグ 3
2031年	メタルスラッグ 6
	メタルスラッグ 4
	メタルスラッグ 5
2032年	メタルスラッグ 3D

特技見せるよッ!

キャラに性能差!?



従来のシリーズ作品では均一だった各キャラクターの性能が、ついに変化!　各キャラの個性が、能力値とそれぞれの特技で表現され、戦い方の幅が広がるのは間違い無い!!



エリ・カサモト

驚くのはまだまだ早い!

「EASY」モード?



得点システム?



「『メタスラ』って難しいんでしょ?」という人も安心の、初心者用モードがついに登場!?ほかにも新得点システムや新たな乗り物など、注目すべき点はまだまだ尽きない!!



ターマ・ロビング

待て、続報!!



……ってやはりお前が!?

過去最大の6名という選択可能キャラクター数で、かつてない規模の戦いが繰り広げられる『6』!　キャラの性能や新システムなどについては、次回以降でより詳しく解説していくぞ。



覇者を目指し制圧前進あるのみ!!

北斗の拳

北斗の拳
- ■メーカー：セガ
- ■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
- ■発売日：2005年12月中旬予定
- ■使用基板：ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

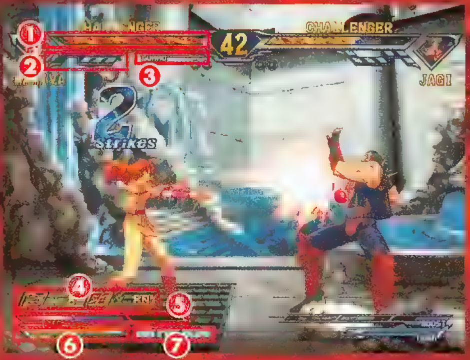
世紀末を駆け抜けた男たちの闘いが、いよいよゲームセンターに登場。今月は対戦セオリーを含めたシステム解説と、各キャラの技解説＆攻略をお届け。知識を深め、世紀末で生き残れ!

Text：ケンゴ

画面の見方

闘いを制するには情報の正確な把握が大事！

ゲージ類などの画面情報が非常に多い本作。どの項目が何を表すかを理解し、必要なものから順に、戦闘中やラウンド間に確認できるようになろう。



①体力ゲージ／キャラの体力。オレンジ部分が残り体力で(色の変化は意味無し)、これが無くなるとK.O.される。青部分は、時間経過で回復する体力だ。

②北斗七星ゲージ／七つの星が輝くゲージで、特定の技をくらうと減少。すべて無くなるとゲージの下に死兆星が輝き、この状態になると、相手は一発でK.O.が可能な一撃必殺奥義を使えるようになる。

③ガードゲージ／攻撃をガードすることに減少するゲージで、ゼロになるとガードクラッシュが発生、一定時間無防備な状態に。必ずあるわけではなく、対戦の組み合わせによって出現するかが変化する。

④キャラ固有のゲージ／キャラに応じて表示される固有のゲージ。詳細はキャラ解説を参照のこと。

⑤ブーストゲージ／ブーストを使用するために必要なゲージで、最大3本までストックできる。基本的には、相手に攻撃を当てるとたまっていくぞ。なお、ブーストを使えないハート様には存在しない。

⑥オーラゲージ／主にガードキャンセルや究極奥義を使用するためのゲージ。最大2本分のストックが可能で、青色のゲージが1本目、黄色のゲージが2本目を表す。やはり攻撃を当てることでためられる。

⑦究極奥義、一撃必殺奥義の使用可能表示／それぞれの奥義が使用できるかどうかを表す。「GOD FIST BLOW」は究極奥義、「DEADLY FIST BLOW」は一撃必殺奥義が使用可能なときに表示される。あまり気にしなくても構わない。

システム一覧

使いやすいものから少しずつ覚えて武器にせよ！

下表が本作のシステム一覧。数が多く最初は戸惑うかもしれないが、最初からすべてを覚える必要は無い。優先度の高いものから少しずつ覚えていこう。

システム	コマンド	解説	優先度
投げ	相手の近くで➡or⬅＋強Ⓟ	基本の投げ技(マミヤのみ存在しない)。投げ判定の発生に若干時間が掛かるので、起き上がりに技を重ねられると投げられないことに注意。	★★★
ブースト	[特]	ブーストゲージを消費し、前方に突進。動作中は各種攻撃が可能で、技のスキをキャンセルして行なえるのが特徴。ハート様のみ使用できない。	★★★
究極奥義	特定のコマンドを入力	オーラゲージを消費して強力な技を繰り出す、いわゆる「超必殺技」的な技。ダメージが大きく、特殊な効果や無敵時間を持つ技が多い。	★★★
一撃必殺奥義	相手の死兆星点灯時⬇⬋➡＋強Ⓟ強Ⓚ同時押し	相手の死兆星点灯時のみ使え、ヒット時は相手を一撃でK.O.。空振りすると各種ゲージがゼロになり、相手の北斗七星ゲージが一つ回復。	★★
掴み投げ	弱Ⓚ強Ⓚ同時押し	しゃがんだ相手は投げられないが、間合いは広い投げ技。トキとマミヤには存在せず、ハート様はしゃがみ状態の相手も投げることができる。	★
グレイヴシュート	弱Ⓟ強Ⓟ同時押し	相手を高く浮かせる攻撃。ヒット時はレバー上方向で特殊なジャンプに移行でき、専用の連続技で追撃可能。ハート様には存在しない。	★★
バニシングストライク	強Ⓟ強Ⓚ同時押し(タメ可)	相手を壁に吹っ飛ばす攻撃。ヒット時は➡で自動的にブーストでき、追撃を狙える。最大タメ時はガード時も吹っ飛ばす(レバガチャで回復可能)。	★★
ヘヴィーストライク	弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し	発生は遅いがガード不能で、当てると北斗七星ゲージを一つ奪える上、地上ヒット時はよろけを誘発できる。不意を突いたガード崩しに使おう。	★★
アジリティーディフェンス	相手の攻撃が当たる直前にガード	いわゆる「直前ガード」。成功時はキャラが白く光り、ガード硬直軽減、ノックバックの消失、各種ゲージの増加など、さまざまな効果が生じる。	★
オーラガード	レバーガード方向＋[特](押しっぱなし)	オーラゲージを消費するが、ケズりダメージとガードゲージ減少を受けなくなる。また、空中で行なえば、空中ガード不能技をガードできる。	★
ガードキャンセル	ガード中に➡＋強Ⓟ強Ⓚ同時押し	オーラゲージを1本消費し、ガード硬直をキャンセルして専用技を繰り出す。無敵時間があるので、攻め込まれたときの切り返しに使おう。	★★★
よろけキャンセル	よろけ中に攻撃ボタン	オーラゲージを2分の1本消費し、よろけをキャンセルして技を出す(必殺技や奥義は出せない)。ガードやバックステップによるよろけのキャンセルは、オーラゲージを消費せず行なえる。	★
ダウン回避	吹っ飛びに攻撃ボタン	吹っ飛び状態から復帰。相手の技に応じたダウン回避不能時間が切れた後に使用可能。各種空中行動が可能かは、直前のジャンプ中のものが引き継がれる。	★★
特殊起き上がり	接地直後に⬆／ダウン中に下方向	起き上がりの早さを変えるシステム。自キャラが接地した直後に⬆で通常より早く起き上がり、ダウン中に下方向で起き上がるのが遅くなる。	★★

特殊な表記の見方 [illegible]

本作のセオリーを知り、世紀末覇王となれ!

世紀末を生き抜くために

数多くのシステムが織りなす『北斗の拳』の闘い。まずはどのシステムから覚え、どう闘えば勝利に結び付くのか? 順を追って解説していくぞ!

Text:ケンちゃん



きさまを細く切り刻む時がきたあ!!

攻撃の心得

世紀末の闘いを制すには、相手にダメージを与えて倒す必要がある。ここではその方法を解説。多彩な攻撃パターンを知り、ライバルを倒せ!

空中ダッシュで攻めろ!

本作の空中ダッシュは高度制限がほぼ無く、➡➡と素早く入力すれば低空で行なえる。しかも空中ダッシュ後はすぐに技を出せる上、技を出した時点で落下し始めるため、地上の相手に当てやすいのだ。
ジャンプ攻撃は判定が弱く、通常ジャンプは落とされやすい。攻め込む際はダッシュと空中ダッシュを重視しよう。

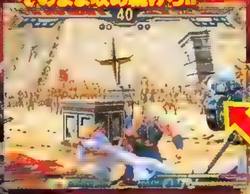
素早く空中ダッシュ攻撃を出せば、強力な攻めとなる。相手のガードを揺さぶり続けろ!


怒とうのラッシュ!!

ジャンプキャンセルで……


空中ダッシュは連係にも使える。ジャンプキャンセル可能技があるキャラは、そこから……、

そのまま攻め続けろ!!


さらに攻め続けられる。これに後述のガード崩し手段を交ぜれば、強力な攻めとなるぞ。

ブーストで連係の幅を広げろ!

ブーストとは、『GGXX』シリーズのロマキャンとダッシュをセットにしたようなもの。連係の最後の技に使えば、有利な状態で相手に接近し、さらに攻めることが可能。ブーストとセットなら、スキの大きい技も生きてくる。
もちろん、連続技にも活用可能。必殺技からもブーストを使用でき、ブースト後はどんな技でも出せるので、連続技の幅が大きく広がるぞ。
そのほか、スキの大きな技のフォローにも使える。ただし、攻撃持続時間が終わる前に使うと、動作が中断されず移動するだけなので注意。

技をガードされても……


一連の通常技→必殺技をガードされると普段は攻めが終わるが、ブーストを使えば

スキをキャンセルして高速で前進! ほとんどの場合は密着まで接近できるので……、


ブーストでキャンセル&接近!

相手のガードを揺さぶれ!

攻撃しているだけではダメージを与えられないので、相手のガードを崩す手段を考えなければならない。最も簡単なのが、中段の➡+弱Ⓟ(ラオウは➡+弱Ⓚ)。ブーストを使えば空中連続技に持ち込めるため、見返りも期待できる。
ガード不能でよろけを誘発するヘヴィーストライクも有効。よろけキャンセルがあるので普通には追撃できないが、ブーストでキャンセルして素早く攻撃を出せば確定。当てた瞬間に[特]↓攻撃ボタンとずらし押しするのがコツだ。

➡+弱Ⓟは中段攻撃


全キャラ共通で用意されている中段攻撃。ブーストと組み合わせて使うと効果的だ。

ガード不能技から……


ブーストゲージが1本以上たまっていれば、ガード不能のヘヴィーストライクから……

ブーストを使って追撃を確定させられる。ここから連続技で大ダメージを与えろ!


連続技を決めろ!

連続技を決めて大ダメージ!

ガードを崩しても、ダメージが小さければ効果は薄い。連続技を狙い、1回のチャンスで体力を大量に奪おう。
通常技のコンビネーションやキャンセルによる地上連続技のほか、本作では吹っ飛び中常にやられ判定があるので、空中連続技も決められる。
本作は全体的にダウン回避不能時間が長く(特に強攻撃や必殺技)、空中の相手に強攻撃を決めた後はまず追撃可能。加えて浮きが低めなので、何発も攻撃を決められるぞ。
ただし、空中で決めたヒット数に応じて相手の浮きがドンドン低くなるため、攻撃を決め続けることはできない。

相手が吹っ飛んだら……


ケンシロウなら、北斗蛇雷咬で相手を浮かせた後に空中ダッシュ強Ⓟを当てれば……

相手より先に着地でき、さらに地上の通常技で追撃できる。キャンセルでさらに追撃だ。


連続技のチャンス!

バニシングストライク

ヒット時は相手を壁に吹っ飛ばせるバニシングストライク。壁に当たった相手は、[illegible]一定時間壁に張り付くため、[illegible]攻撃をつなぎやすい。しかも、壁にぶつかるたびに一定の追加ダメージ[illegible]。全体的に[illegible]だが、強攻撃や必殺技[illegible]「特」同時押しでブースト[illegible]連続ヒットを狙えるので試してみよう。

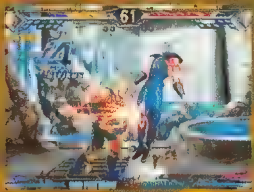

相手を壁にたたき付けられる。通常よりやられ時間が長いため、特殊な連続技が決まるぞ。

バニシングストライクをヒットさせ、➡で追いかける。この後[illegible]攻撃を決めることに



グレイヴシュート

グレイヴシュート後は[illegible]上方向に特殊なジャンプ[illegible]。その最中に打撃技を当てると自身が少し跳ねるため、専用の連続技を[illegible]。[illegible]技を決めると[illegible]一つ増えるのもポイントだ。


グレイヴシュートを連続技に使いやすいキャラは、積極的に狙うといい。

欄外世紀末
●ブースト補足:技を当てた後のブーストは、ヒットストップ中にも動作が始まる。技を当ててからブーストを使うまでが早ければ、その分ブースト後の状況が有利になるのだ
●バニシングストライク補足:最大タメ時はガードされても壁に吹っ飛ばせる(➡での自動ブースト[illegible]ない)。相手は壁に当たる前にレバガチャで回復可能だが、画面[illegible]

うかつに動けば墓穴をほることになるぞ!!

防御の心得

攻撃のセオリーは一通り解説したので、次は防御面を見ていこう。本作はラッシュが厳しいので、そのさばき方が勝利のカギとなるのだ。

相手のラッシュを切り返せ!

相手の攻めが厳しいと感じたら、ガードキャンセルを使うのがオススメ。オーラゲージを1本消費するが、発生が早く無敵時間もあるので簡単に切り返せる。スキが小さく、ガード時に反撃を受けにくいのもうれしい。

無敵技で割り込むのも有効。特に、究極奥義は高性能なものが多いので要注目だ。



困ったらガーキャン!

[illegible]まれたらガードキャンセルで対処。ガードを崩される前に相手を突き放そう。



ブッ放しも重要!!

無敵時間のある技で割り込むのも手。カウンターヒットさせれば見返りが大きいぞ!

ダウン回避はどうする?

攻撃を受けて吹っ飛んだ後は、ダウン回避を狙いたくなるところ。だが、ダウン回避は必ず跳ね上がってしまい、その後の行動も選択肢が少ない。安易にダウン回避すると、攻撃の的になりやすいので注意。

ダウン回避を使うときは[illegible]、そのまま[illegible]ガードを行なうといい。



間合いが近いときは……

間合いが近いときにダウン回避を取ってしまうと、対空用の通常技を出されて……。



ダウン回避すると危険!

[illegible]中[illegible]技[illegible]くら[illegible]こと も。ダウン回避せずにダウンするという選択肢も加えたい。

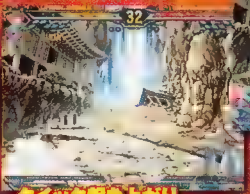
起き上がりを使い分けろ!

起き上がり方が単調だと、簡単に技を重ねられ、一方的に攻め込まれてしまう。そこで使いたいのが、クイック(ディレイ)起き上がり。適度に交ぜて起き上がるタイミングをずらせば、相手の攻めを回避できる可能性が上がる。忘れずに使い分け、相手に的を絞らせないように心掛けよう。



ディレイ起き上がり

ダウンしたときにレバーを下方向へ入れ続ければ、起き上がりを遅らせられるのだ。



クイック起き上がり

自キャラが接地した直後に✦を入力すればクイック起き上がりに。成功[illegible]は白く光る。

ガードクラッシュについて

対戦[illegible]の組み合わせに[illegible]ゲージの下にガードゲージが[illegible]される。相手の攻撃をガードすると減少し、ゼロになるとガードクラッシュが発生。無防備な状態となるので非常に危険だ。

[illegible]ゲージの[illegible]少[illegible]ラッシュ[illegible]ガード[illegible]使うのが確実[illegible]自分[illegible]が出現する相手に対しては[illegible]を意識して[illegible]。





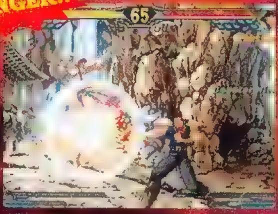
[illegible]ジの有無は組み合わせで変化[illegible]ンシロウは、サウザー戦のみ出現。

ガード[illegible]せ[illegible]うな[illegible]を[illegible]ガ[illegible]に[illegible]

カウンターヒットが痛い!

技の動作中(硬直中も含む)や各種ダッシュ中に攻撃を受けると、カウンターヒットが発生。ダメージが増える上、くらった技が必殺技や究極奥義の場合は、北斗七星ゲージを一つ奪われてしまう(元々一つ減る技は合わせて二つ)。立ち回りで安易に突っ込んでばかりいると、あっという間に体力と北斗七星ゲージを奪われてしまうのだ。攻めが強いゲームではあるが、立ち回りでは慎重さが要求されるぞ。

逆に無敵必殺技で割り込んでカウンターヒットを狙うのも重要な戦術の一つとなる。



DANGER!!

必殺技のカウンターヒットはとにかく痛い。特に北斗七星ゲージの減少は危険だ。

なんの知略ももたずにここへきたと思ったか~!!

立ち回りの心得

最後に、基本的な立ち回りのセオリーを解説していく。空中ダッシュと地上戦の兼ね合い、そしてカウンターヒットの絶大な効果に注目だ!

立ち回りでの三すくみ

中間距離から相手に近付きつつ攻めるには、ダッシュや空中ダッシュを使うのがセオリー。だが、相手も黙っているわけではなく、何かしらの対抗手段を取ってくるはず。

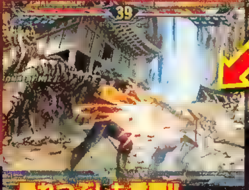
空中ダッシュ攻撃は立ち弱[illegible]のような打点の高い技に弱い。逆に打点の高い技は、姿勢が低いしゃがみ強Ⓚやダッシュしゃがみ弱Ⓚでつぶされてしまう。そして、姿勢の低い技は空中ダッシュ[illegible]いやすい。このように、大まかではあるが三すくみの関係が成り立っているのだ。

なお、こちらが攻めているときは相手の技をつぶしやすいので、空中ダッシュ攻撃などの攻めと、暴れつぶしの使い分けが基本となるぞ。



相手を固めつつ……

こちらが攻めているが攻撃がガードされ、攻めが終わりつつある。そんなときは……。



暴れつぶしも重要!!

空中ダッシュを防止しようと暴れる相手には、連続ガードにならないように攻撃してつぶす。



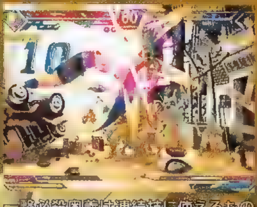
[illegible]ダッシュで攻める!

相手が様子を見ているようなら、空中ダッシュやダッシュで攻め直して優位に立て!

狙え! 一撃必殺奥義!!

相手の北斗七星ゲージをすべて減らして死兆星を輝かせると、ヒット時に相手を一撃でK.O.できる一撃必殺奥義が使用可能となる。ほとんどのキャラは連続技に組み込める=決めるチャンスが多いため、狙わない手は無いぞ。

北斗七星ゲージは、ヘヴィーストライクのほか、グレイブシュート始動の空中連続技で必殺技を決めるなど、意外に奪える行動が多い。多少意識してそれらの行動を狙っていけば、3ラウンド目には残りわずかになっているはずだ。



一撃必殺奥義は連続技に使えるものがほとんど。うまくヒットさせれば……。



かっこ[illegible]演出とともに一撃K.O.[illegible]なので常に意識しておきたい。

世紀末豆知識 ●星を奪える行動:[illegible]ヘヴィーストライク(最大タメ)をガードした相手が壁にぶつかったり、グレイブシュート後のレバー上方向[illegible]も星を奪える[illegible]カウンターヒット[illegible]える。元々星を奪える技をカウンターヒットさせると、合計二つ星を奪えるぞ。



ケンシロウ

主人公らしく、飛び道具、無敵技、突進技とスタンダートな必殺技がそろっている。各技の性能と連続技を知り、北斗神拳の神髄をつかめ！

Text：ケン[illegible]

ケンシロウはこんなキャラだ！

- ●スタンダートな性能を持つ必殺技が多い！
- ●北斗蛇雷咬を使用した連続技が強力！
- ●対空に使える技が多く、空中からの攻めに強い！

必殺技	
北斗龍撃虎	⬇⬋⬅＋弱Ⓟ
闘気	⬇⬊➡＋弱Ⓟ
秘孔・醒鋭孔	⬇⬊➡＋強Ⓟ
北斗飛衝拳	➡⬇⬊＋弱Ⓚ
天破の構え	⬇⬋⬅＋強Ⓟ
北斗有情猛翔破	➡⬇⬊＋Ⓟ
北斗蛇雷咬	⬇⬊➡＋強Ⓚ
北斗七死騎兵斬	空中で⬇⬋⬅＋弱Ⓟ
究極奥義	
北斗残悔拳※	⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋強Ⓟ
天破活殺	⬇⬊➡⬇⬊➡＋弱Ⓟ
一撃必殺奥義	
北斗百烈拳	⬇⬊➡＋強Ⓟ強Ⓚ同時押し

※オーラゲージを2本消費

連続技

Ⅰ 【しゃがみ弱Ⓚ×2（→遠距離立ち強Ⓟ）→しゃがみ強Ⓚ】Ⓒ▶北斗飛衝拳

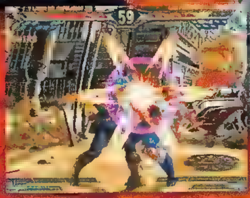
Ⅱ 【しゃがみ弱Ⓚ×2（→近距離立ち強Ⓚ）→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓒ▶北斗蛇雷咬Ⓙ▶空中ダッシュ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ※Ⓒ▶北斗蛇雷咬Ⓙ▶空中ダッシュ強Ⓟ→【近距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓒ▶天破活殺

Ⅲ （画面端）通常投げ→【しゃがみ弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ】～Ⅱの※以降と同様

Ⅱはハート様以外立ち状態限定。ジャンプキャンセルと空中ダッシュ強Ⓟは素早く行なおう。Ⅲの追撃は、低空の北斗七死騎兵斬後にも狙える。2段目が当たった瞬間にブーストすれば、高さを問わず決まるぞ。

技解説

●主要通常技／しゃがみ弱Ⓚは連打が[illegible]接近戦の要。近＆遠距離立ち強Ⓚは発生[illegible]に強いので、[illegible]やジャンプ防止に。しゃ[illegible]リーチを生かし、当てるように出すといい。◆＋[illegible]はダウンを奪える中段攻撃。通常投げは画面端なら連続技Ⅲで追撃可能だ。



秘孔・醒鋭孔をヒットさせた[illegible]は、一定時間通常技でも相手の体力をケズれるようになる。



[illegible]ンの対空技とな[illegible]立ち強Ⓚ。空中ダッシュ防止には立ち弱Ⓟ連打も有効だ。

●北斗[illegible]／下段技以外を取れる[illegible]るが、成功時は相手をぶっ飛ばし、ブーストを使えば連続技を狙える。また、飛び道具に合わせれば跳ね返せるぞ。

●[illegible]／一定距離を進む飛び道具。地上の相手へのけん制や、通常技をガードされたときのフォローに使おう。

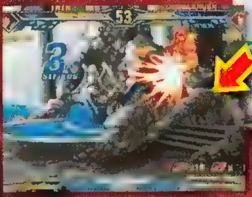
●秘孔・醒鋭孔／リーチは短いが、通常ヒットでも星を奪うことができ、ヒット後は一定時間、通常技でも相手の体力をケズれるようになる。

●北斗[illegible]／斜め上への跳び蹴りで、しゃがみ強Ⓚからの連続技で[illegible]する。硬直は空中で解け、その後は空中ダッシュや攻撃が可能だ。

●天破の[illegible]／ブーストゲージの上に[illegible]い炎が点灯し、次に出す技をヒットさせると[illegible]つ[illegible]える。効果が[illegible]のは一発のみで、空振りやガード時も効果は切れる。

●北斗有[illegible]／弱は無敵部分が[illegible]上のみだが、よ[illegible]が小さいので先読みでバラまくと有効。強は発生直後まで全身無敵が続くので、割り込みや対空に重宝する。

●北斗蛇雷咬／突進技で、ガードされても反撃を受けにくいため、中間距離からの奇襲に使いやすい。また、地上の相手には遠距離立ち強Ⓚからのみ連続技になる。ヒット時は相手を浮かせられる上にジャンプキャンセルできるので連続技へと発展させられるぞ。



さらにジャンプ攻撃や空中ダッシュ攻撃が連続ヒットする。連続技の要となる必殺技だ。



北斗蛇雷咬はヒット時のみジャンプキャンセルが可能。相手を浮かせられるので…

●北斗七死騎兵斬／空中からの突進技。中段判定なので、ガード崩しに活用できる。

●北斗残悔拳／垂直に跳び上がり、落下しつつ攻撃。ヒット時はカウントが開始され、ゼロになると相手をK.O.できる。出始めに無敵時間があり、ジャンプ直後まで持続する。

●天破活殺／前方に気を放って秘孔を突く技。無敵時間は無いが、飛び道具に合わせたり連続技の締めに使うと有効。

●北斗百烈拳／打点の高い蹴りを放ち、ヒット時は無数の打撃をたたき込んでK.O.する技。連続技Ⅱの空中ダッシュ強Ⓟ後やバニシングストライク後に決めよう。



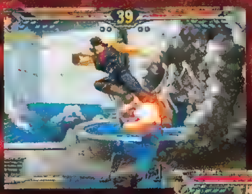
北斗残悔拳はカウントダウン後に一発K.O.！ ただし、サウザーだけはK.O.できない。

基本戦法

立ち弱Ⓟ、しゃがみ強Ⓚ、遠距離立ち強Ⓚに、闘気を交ぜて相手の攻撃をけん制。相手の動きが止まったら、こちらからダッシュや空中ダッシュで攻めるのが基本だ。これに、北斗蛇雷咬での奇襲も交ぜると効果的。遠距離立ち強Ⓚ空中ヒット時は、遅めに北斗蛇雷咬を出せば連続ヒットすることも覚えておこう。

ダッシュからはしゃがみ弱Ⓚ×2と出してヒット確認し、相手がしゃがみやられなら連続技Ⅰ、立ちやられなら連続技Ⅱを決めるのが理想的。ガード時は、遅めに通常技をつないで相手の暴れをつぶしたり、中段の➡＋弱Ⓟへつないでガードを崩しにかかろう。

空中ダッシュ後は【弱Ⓚ→弱Ⓟ】と出し、キャンセル北斗七死騎兵斬と着地しゃがみ弱Ⓚで二択を迫ろう。これに、追撃を狙える通常投げも交ぜるといいぞ。この連係は起き攻め時に使っても有効だ。



しゃがみ強Ⓚや闘気などで相手のジャンプ防止技を抑制したら、空中ダッシュで接近せよ。



防戦時は強北斗有情猛翔破で割り込む。カウンターヒット時は北斗七[illegible]ゲージを奪えるぞ。

Point!

- ●相手のジャンプや空中ダッシュは遠距離立ち強Ⓚで封じる！
- ●北斗蛇雷咬からの空中連続技をマスターし、大ダメージを与えろ！
- ●上中段が多い相手には北斗龍撃虎を狙え！
- ●ジャンプ【弱Ⓚ→弱Ⓟ】からガードを崩せ！

●ケンシロウ補足：バニシングストライクは、しゃがみ弱Ⓚや遠距離立ち強Ⓟから出せば、通常技による割り込みをつぶせる。北斗蛇雷咬はアジリティーディフェンスをされ[illegible]なるので注意。それを狙ってくる相手には、ブーストを活用して逆に反撃をつぶそう。天破活殺は[illegible]強Ⓚから連続ヒットするが、相手キャラによっては全段ヒット[illegible]



ラオウ

動きが鈍くバックステップで後ろへ下がれないが、持ち前のリーチ＆パワーと無想陰殺を駆使すれば、相手を威圧することができる。

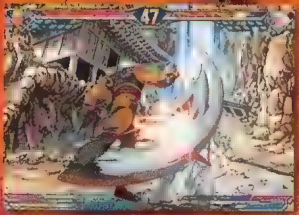
Text：MVP

ラオウはこんなキャラだ！

- ●動きは遅いが、攻撃力が抜群で技の判定が強い！
- ●ガード不能技や中段技、バニシングストライクが強力！
- ●追撃を狙える状況が多く、連続技が得意！

技解説

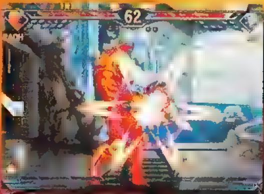
●主要通常技／しゃ[illegible]下段でリーチが長い。しゃ[illegible]強Ⓟは近距離[illegible]み連続ヒット[illegible]ンセルが可能。しゃが[illegible]リーチ[illegible]を狙うための[illegible]近距離立ち強[illegible]2段目が下段判[illegible]のレバー入れ技を出せるので中段の➡＋弱Ⓚと[illegible]遠距離立ち強Ⓚは判定[illegible]ためけん制に使いやすい。ジャンプ攻撃は強Ⓟが正面から[illegible]込みで強[illegible]弱Ⓚ[illegible]を狙える。


➡＋弱Ⓚは中段で、ブーストか無想陰殺を[illegible]えば連続技が狙える！　接近戦で使うべし。

●[illegible]／一部の通常技や必殺技を強化させる闘気[illegible]クで[illegible]は三つまでストック可能。強化版[illegible]通常技は、[illegible]っぱなしでガード不能に。

●[illegible]／刀を振り下ろす技で、カウンターヒット時はレバー上方向から追撃[illegible]

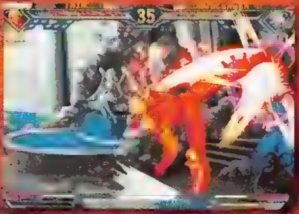
●[illegible]／飛び道具[illegible]上段は発生が遅くスキも大きいが、ヒットダメージが大きく、強化版はさらにヒット数が増加。空中版は斜め下へ[illegible]強化版は攻撃判定が拡大[illegible]


強化版の北斗天将雷撃は攻撃発生が早く、発生後まで無敵時間が持続する。割り込み用として頼りになる技だ。

●叡／両者の足を叡で貫く技。ヒット時は一定時間、両者共に移動や空中に浮く技が封じられ技のノックバックが無くなる。どちらかが吹っ飛ぶと解[illegible]ット後は追撃可能だ。地上版は発生が遅く連続技に使えないが、空中版はジャンプ攻撃から連続ヒットする。

●北斗羅裂拳／前進しながら無数の拳撃を放つ。強化版はヒット数と前進距離が上昇。

●[illegible]／オーラをまとった上段後ろ回し蹴り。発生とリーチに優れ、相手に当てればジャンプキャンセルが可能。けん制技から連めに出して[illegible]を[illegible]したり、連続技に使うなど、ラオウの主力になる。


無想陰殺はラオウの要となる技。相手に意識させることで、戦術に幅を持たせられる。

●秘孔新血愁／放り投げたマントごと相手を貫く技。発生が早く無敵時間があるので対空や連続技に使える。

●天将奔烈／構えを取った後、両の拳で突進する技。発生は遅いが、発生の少し前まで無敵なので、中間距離での割り込み技として活用できる。

●北斗滅天把／相手を捕まえ一撃を見舞う。バニシングストライク後が決めやすいぞ。


天将奔烈は発生が遅く決めにくいが、気絶値が高く量をこつ蓄える。飛び道具に合わせてみよう?


秘孔新血愁は対空技として使えるほか、間合いが近ければしゃがみ強Ⓚから連続技になるぞ。

基本戦法

バックステップがその場での避けになるラオウ。動作開始から完全無敵になるが、終わり際にスキがあるのであまり頼れない。間合い調節はジャンプで行なおう。

遠距離では北斗剛掌波でけん制しつつ、北斗呑龍呼法で闘気をストックしていく。闘気を北斗剛掌波に使うのはもったいないので、ストックできたら攻めに転じよう。

中間距離では遠距離立ち強Ⓚがリーチ、判定共に強力。無想陰殺を適度に取り入れれば相手の動きを制限しやすい。連続技のチャンスが広がる。また、北斗羅裂拳やバニシングストライクでのけん制[illegible]有効。攻め込まれたら強化版の北斗天将雷撃で追い払おう。

攻め込む際は、空中ダッシュ【強Ⓟ↓弱Ⓟ】や前方ジャンプ昇り弱Ⓚ↓下り弱Ⓚが有効。接近後はしゃがみ弱Ⓚと➡＋弱Ⓚの二択や、強化版のしゃがみ強Ⓚで崩すといい。


接近したらしゃがみ弱Ⓚと➡＋弱Ⓚで二択を迫る。ガードされても……


中間距離から強化版のしゃがみ強Ⓚでガード不能を狙えるのが強い。

Point!

- ●遠距離戦は北斗剛掌波と北斗呑龍呼法でじっくりと闘え！
- ●遠距離立ち強Ⓚ→無想陰殺のけん制が強力！
- ●押されたら強化版の北斗天将雷撃で切り返せ！
- ●接近したら中段の➡＋Ⓚとガード不能技で一気に畳み掛けろ！

必殺技	
北斗呑龍呼法	⬇⬋⬅＋弱Ⓟ
北斗天将雷撃	➡⬇⬊＋弱Ⓟ
北斗剛掌波	⬇⬊➡＋強Ⓟ（空中可）
叡	⬇⬋⬅＋強Ⓚ（空中可）
北斗羅裂拳	➡⬇⬊＋強Ⓟ
無想陰殺※	地上通常技のスキ中に⬅⬋⬇⬊➡＋強Ⓚ
究極奥義	
秘孔新血愁	⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋弱Ⓟ
天将奔烈	⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋強Ⓟ
一撃必殺奥義	
北斗滅天把	⬇⬊➡＋強Ⓟ強Ⓚ同時押し

※オーラゲージを1本消費

連続技

Ⅰ　【しゃがみ弱Ⓚ×2→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓒ▶北斗羅裂拳

Ⅱ　【しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ強Ⓚ】→グレイヴシュートⒶ▶【弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ】Ⓒ▶叡→※【しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ】Ⓒ▶秘孔新血愁

Ⅲ　投げ▶近距離立ち強ⓅⒸ▶無想陰殺Ⓙ▶（垂直ジャンプ）【昇り弱Ⓚ→強Ⓟ→弱Ⓚ】Ⓒ▶叡（〜Ⅱの※以降と同様）

Ⅱはグレイヴシュートが当たらないキャラも居るので注意。しゃがみ強Ⓚ→無想陰殺とつなぐのも手だ。叡の後はシビアだがしゃがみ弱Ⓟがつながり、ノックバックが無い状態で地上連続技を決められる。

欄外世紀末 ●ラオウ補足：北斗[illegible]Ⓚはヒット時に手前へ浮かすので使いやすい。ジャン[illegible]Ⓟはボタンを押している間も落下する[illegible]を狙おう。なお、どの技もタメで強化しなければ闘気は消費しない。

せめて痛みを知らずに安らかに死ぬがよい……



トキ

移動技の北斗無想流舞による連係を使い分けて相手をほんろうし、連続技を狙うのがトキの闘い方。星を奪って北斗有情破顔拳を決めろ!

Text：CYZ

トキはこんなキャラだ!

- ●高速かつ軌道が豊富な移動技で相手をほんろうできる!
- ●リーチの長い技を持ち、中間距離が強い!
- ●やや非力だが、一撃必殺奥義を狙いやすい!

必殺技	
闘頸呼法	→↘↓↙←＋強Ⓚ
天翔百烈拳	空中で↓↘→＋強Ⓟ
北斗翔輪脚	空中で↓↙←＋強Ⓚ
北斗無想流舞(前方)	→↓↘＋攻撃ボタン
北斗無想流舞(後方)	←↓↙＋攻撃ボタン
北斗無想流舞(垂直)	↓↘→＋弱Ⓟ（空中可）
北斗流弧陣	↓↙←＋強Ⓟ
北斗破流掌	↓↙←＋弱Ⓟ
北斗酔舞撃	↓↙←＋弱Ⓚ
究極奥義	
北斗有情断迅拳	↓↘→↓↘→＋強Ⓟ
北斗砕覇拳	↓↙←↓↙←＋強Ⓟ
秘孔・刹活孔	↓↙←↓↙←or↓↘→↓↘→＋弱Ⓚ
一撃必殺奥義	
北斗有情破顔拳	↓↘→＋強Ⓟ強Ⓚ同時押し

連続技

I 【しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ強Ⓚ】Ⓒ弱Ⓚ北斗無想流舞(前方)→しゃがみ強Ⓟ→グレイヴシュートⒶ【弱Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ】Ⓒ天翔百烈拳

II (画面端付近)投げⒸ弱Ⓚ北斗無想流舞(前方)→【しゃがみ弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ→→＋強Ⓚ】Ⓒ弱Ⓚ北斗無想流舞(前方)→【近距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ→→＋強Ⓚ】Ⓒ弱Ⓚ北斗無想流舞(前方)→【しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】Ⓒ北斗有情断迅拳

Iのしゃがみ強Ⓟは引き付けてから出すのがコツ。しゃがみ強Ⓟ後を少し待ってしゃがみ強Ⓚ→北斗有情断迅拳にすれば難度は下がる。IIは投げを北斗無想流舞でキャンセルして追撃を決めるもの。

技解説

●主要技解説／[illegible]は、発生の早いしゃがみ強[illegible]な連係の始動[illegible]しゃがみ強Ⓚはリーチが長く、ヒット後は[illegible]つまくだけ[illegible]みはジャン[illegible]ジャンプ強Ⓚは攻撃[illegible]いので、高い位置[illegible]めに出すと有効だ。

●[illegible]／地面を進む飛び道具。若干スキが大きい。

●天翔百烈拳／4連続[illegible]技[illegible]判定で、4段目は[illegible]可能な吹っ飛びを誘発。

●北斗翔輪脚／空中で出せる[illegible]技。両手を大きく広げ、ここに相手[illegible]撃を受けると2段蹴りで反撃する。



↓＋強Ⓚは上半身が無敵なので、[illegible]めての対空として使える。ヒット時のみ北斗無想流舞でキャンセル可能だ。

●北斗無想流舞／高速で移動する技。→↓↘は前方、←↓↙は後方に向かって、Ⓟは斜めに上昇し、Ⓚは地上を直進する。弱より強の方が大きく移動する。また、↓↘→＋弱Ⓟは地上[illegible]垂直に大きく上昇、空中だと真下に落下する。[illegible]前方への弱Ⓚ移動中[illegible]以外が無敵だが、移動の際に若干スキがあるので、回避手段ではなく攻めの連係に組み込んでいこう。



天翔百烈拳は至近距離でジャンプ直後に出せば中段として使えるが、空中連続技の締めに使う方がメインだろう。

●北斗流弧陣／飛び道具を跳ね返す技。出した瞬間から跳ね返し判定があり、跳ね返した後はすぐに動けるようになる。また、動作中は1発だけ[illegible]技を[illegible]可能。

●北斗破流掌／ジャンプ攻撃や下段以外の地上攻撃を取れる当て身技。出した瞬間から当て身判定があり、成功時は相手を壁に吹っ飛ばす。北斗無想流舞でキャンセル可能で、そこから追撃を狙えるぞ。

●北斗酔舞撃／下段技に対する当て身技で、北斗破流掌と同じく発生が早い。成功時、相手は通常の吹っ飛びになり、画面端付近ならキャンセル北斗無想流舞から追撃可能。

●北斗有情断迅拳／画面の約5分の4を突進する究極奥義。無敵時間は無いが、威力が高いので連続技に使おう。

●北斗砕覇拳／強力なアッパーを繰り出す。開始時に無敵時間があるので、対空や割り込みに使うと効果的だ。



北斗破流掌と北斗酔舞撃は発生が早く、起き上がりに重ねられた技も当て身できるぞ。

●秘孔・刹活孔／両手で秘孔を突く技。↓↙←↓↙←版は相手の秘孔を突き、ダメージを与えつつ星を一つ奪う。その後は一定時間、相手の体力が回復しなくなるぞ。↓↘→↓↘→版は自分の秘孔を突き（攻撃判定は無い）、一定時間天翔百烈拳と北斗砕覇拳がパワーアップ。威力が上がり、天翔百烈拳はヒット時に星を一つ奪う性能が付加される。

●北斗有情破顔拳／前方↓後方の順で気を放つ技。弾速と攻撃範囲に優れ、ダウン追い打ちで決めてもK.O.できるため、連続技で決めやすい。



北斗有情断迅拳は、突進がヒットすると演出に。ダウン追い打ちでもフルヒットし高威力。

基本戦法

高性能な移動技の北斗無想流舞で、相手をかく乱するのがトキの主戦法。中間距離からしゃがみ強Ⓚでけん制しつつ、キャンセル弱Ⓚ北斗無想流舞(前方)で接近しよう。

接近後は、【しゃがみ弱Ⓟ×1〜2→しゃがみ強Ⓚ】→弱Ⓚ北斗無想流舞(前方)が基本。ヒット時は連続技Iが決まり、ガードされても再度しゃがみ弱Ⓟを出すことで、割り込まれにくい連係となるのだ。

無敵技で割り込む相手には北斗無想流舞(後方)で距離を取るといい。逆にガードが多い相手には、弱Ⓚ北斗無想流舞(前方)やしゃがみ弱Ⓟに投げを狙ってガードを崩そう。

対空は当て身技の北斗破流掌と、無敵時間のある北斗砕覇拳が有効。特に後者はカウンターヒットすることが多く、その場合は追撃を狙えるので見返りが非常に大きい。連係への割り込みや起き上がりにも使えるので覚えておこう。



しゃがみ強Ⓚはリーチが非常に長い上、発生の早さもなかなか。本作中屈指の高性能技といえる。



キャンセル弱Ⓚ北斗無想流舞(前方)までセットで入力するのが基本。ヒット時は連続技を決めろ!

Point!

- ●中間距離ではとにかくしゃがみ強Ⓚが強力!
- ●【しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ強Ⓚ】→弱Ⓚ北斗無想流舞(前方)で相手を固めろ!
- ●弱Ⓚ北斗無想流舞(前方)は間合いが近いと相手の背後に回れる!
- ●守勢時は北斗砕覇拳とガードキャンセルでしのげ!

●トキ補足：連続技を決めるチャンスが多く、連続技で最低でも星を一つ奪えるトキ。お互いが1ラウンドずつ取った後の3ラウンド目は、相手の北斗七星ゲージがわずか[illegible]る。そんなときは体力勝負ではなく、一撃必殺奥義で勝ちを狙ってみよう。北斗有情破顔拳は[illegible]で、連続技で決めるのはもちろん、遠距離でブッ放すのも[illegible]



ジャキ

北斗神拳と南斗聖拳に加え、ショットガンやガソリンなど、武器を使ったトリッキーな戦法で闘うジャキ。セコかろうが勝てばいいんだ!!

Text:パチ

ジャキはこんなキャラだ!

- ●動きは重めだが、遠距離からの攻撃手段が豊富!
- ●トリッキーな技で相手の攻めをいなしつつ闘える!
- ●武器を使った技を組み合わせて攻撃できる!

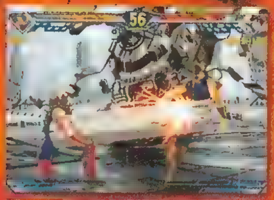
必殺技	
良くできた弟~~~!!	➡⬊⬇⬋⬅➡+強Ⓚ
や…やめてくれ!!た…たのむ!!	⬇⬋⬅+弱Ⓟ(タメ可)
ショットガン(正面)	⬇⬊➡+弱Ⓟ
ショットガン(斜め上)	➡⬇⬊+弱Ⓟ
北斗千手殺	空中で⬇⬊➡+弱Ⓟ
南斗邪狼撃	⬇⬋⬅+強Ⓟ(タメ可)
ドラム缶	⬇⬋⬅+弱Ⓚ
ガソリン	⬇⬋⬅+強Ⓚ
マッチ	⬇⬊➡+弱Ⓚ
バカめ!勝てばいいんだ何を使おうが	ショットガン近くでダウン中に強Ⓟ
究極奥義	
まだまだ読みが甘いわ	⬇⬊➡⬇⬊➡+弱Ⓟ
北斗羅漢撃	⬇⬊➡⬇⬊➡+強Ⓟ・弱Ⓟor弱Ⓚor強Ⓟ
一撃必殺奥義	
フフ…この時を待っていたのだ	⬇⬊➡+強Ⓟ強Ⓚ同時押し

技解説

●主要通常技/[illegible]連打が[illegible]下段技[illegible]の要[illegible]しゃがみ[illegible]ーチが長く、カウンター[illegible]によるはね[illegible]

●良くできた弟~~~!!/[illegible]弱Ⓚ、強Ⓚが[illegible]攻撃は弱[illegible]のつなぎ[illegible]ンジ[illegible]

●良くできた弟~~~!!/[illegible]の遅い下段技で[illegible]ら少し前まで[illegible]打[illegible]ヒット時は星を一つ奪える。地上ヒット時は約6[illegible]間相手に重りが付き、ジャンプを封[illegible]



グレイヴシュートは発生がやや遅いものの、中段かつリーチが長い。通常技空振り時もキャンセルで出せるので便利。

●や…やめてくれ!!た…たのむ!!/コマ[illegible]

●ショットガン(正面)/飛び道具。スキはやや大きめ。

●ショットガン(斜め上)/[illegible]道具。基本的な性質は正面版と同じ。

●北斗千手殺/[illegible]

●南斗邪狼撃/[illegible]て[illegible]中段として使える。[illegible]後退して[illegible]撃無敵かつ空中判定。ボタン[illegible]大タメ時はガード時も相手を壁に吹っ飛ばす。また、タメ中に強Ⓟで動作を中断可能。



南斗邪狼撃は、最大タメ時の攻撃をガードさせ、吹っ飛んだ相手が壁に当たったときのみ星を一つ奪える。

●ドラム缶/最大2個まで設置でき、約[illegible]秒経過で消滅。ショットガンやマッチを当てることで攻撃判定が発生。

●ガソリン/最大2個まで設置。マッチを当てると発[illegible]。[illegible]っている相手の[illegible]能力を低下させる効果も。約10秒経過で消滅。

●マッチ/射程の短い飛び道具で、ドラム缶やガソリンに当てると発火させられる。

●バカめ!勝てばいいんだ何を使おうが/挑発(スタートボタン)で捨てたショットガンの[illegible]ダウンしたときに出せる飛び道具。ボタン連打[illegible]だが、1発につきオーラゲージが約50%必要。

●まだまだ読みが甘いわ/攻[illegible]無敵時間があり、[illegible](ガードを含む)[illegible]はガソリンまみれに。約8秒[illegible]ショットガンやマッチが[illegible]ようになる。[illegible]は巨大なガソリンの池となり、約10秒経過で消滅。ガソリンとは別技扱いなので、併用が可能だ。

●北斗羅漢撃/発生が早く無敵時間が発生まで続くので、反撃[illegible]連続技に便利。攻撃中に弱Ⓟで斜め上、強Ⓟで正面、弱Ⓚで斜め下に、3発[illegible]を飛ばせる。

●フフ…この時を待っていたのだ/[illegible]攻撃からつながる発[illegible]が魅力だが、2段技で2段目のマッチ(炎)がヒットしないとK.O.できない。



ドラム缶やガソリンは、ショットガンやマッチと連動した必殺技。これらを当てると引火し、巨大な火柱が発生する。うまく組み合わせれば相手に接近されにくくなるぞ。

基本戦法

[illegible]近戦は得意ではないので中[illegible]距離で戦いたい。相手の動きを制限するガソリンを目の前にまいておき、空中から接近しようとする相手に、ショットガン(斜め上)やマッチで発火させたガソリンを当てていくのが基本。これで相手を地上に[illegible]付けにしたら、ショットガン(正面)でけん制したり、リーチが長い下段のしゃがみ強Ⓚや中段のグレイヴシュートで[illegible]攻撃しよう。加えて、地上戦では[illegible]おくように出すしゃがみ強[illegible]をさせる。カウンター[illegible]時はよろけを誘発するので[illegible]バニシングストライク[illegible]連続ヒットするぞ。

攻め込む場合は、空中ダッシュ強Ⓚやダッシュしゃがみ弱Ⓚで接近し、連続技を狙う。空中ダッシュ強Ⓚ後は中段の北斗千手殺、しゃがみ弱Ⓚ後はグレイヴシュートなどでガードを崩すのも有効だ。



ガソリンを前にまき、地上からの接近を抑制。さらにショットガン(斜め上)でジャンプを防止する。



北斗羅漢撃をガードされたときは、終わり際に強Ⓟで追加攻撃を出せば、反撃を受けにくくなる。

Point!

- ●常にガソリンをまき、相手の足を止めろ!
- ●リーチの長いグレイヴシュートで、中間距離からガードを崩せ!
- ●ジャンプ強Ⓚから北斗千手殺としゃがみ弱Ⓚで二択を迫れ!
- ●接近戦は北斗羅漢撃での割り込みが強力!

連続技

Ⅰ 【しゃがみ弱Ⓚ×1~3→しゃがみ強Ⓟ】Ⓒ▶北斗羅漢撃

Ⅱ グレイヴシュートⒶ▶【強Ⓟ→強Ⓚ】Ⓒ▶北斗千手殺→ジャンプ強Ⓚ

Ⅲ ジャンプ強Ⓚ→【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ】Ⓑ▶バニシングストライク(→自動ブースト)→【近距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓙ▶空中ダッシュ強ⓀⒸ▶北斗千手殺

Ⅰは、北斗羅漢撃を出したらすぐに強Ⓟで追加攻撃を出そう。Ⅱは北斗千手殺後、地面でバウンドした相手にジャンプ強Ⓚが当たる。Ⅲはバニシングストライクを強Ⓟ強Ⓚ[特]同時押しで出すのがコツ。

欄外世紀末 ●ジャキ[illegible]できるぞ。しゃがみ[illegible]なくなる。捨てたショットガンは、上でレバーを[illegible]方向に入れれば[illegible]しまうのだ。なお、[illegible]れた後はわずかだが耐久[illegible]が上昇して復活する。



シンは攻撃力こそ低いものの、相手の気絶値をためる能力と、星を奪う能力に長けている。じわじわと追い詰め、一撃必殺奥義を決めろ!!

Text. KYD

シンはこんなキャラだ!

●攻撃力は低いが、相手の気絶値をためやすい!
●相手の北斗七星ゲージを奪える技が豊富!
●すべてのキャラをガードクラッシュさせられる!

必殺技	
南斗旋脚葬	↓↙←+弱Ⓚ
南斗獄屠拳	→↓↘+Ⓚ(空中可)
南斗流羽矢弾	↓↘→+弱Ⓟ(連打)
南斗迫破斬	↓↙←+強Ⓟ
南斗千手斬	↓↘→+強Ⓟ・↓↘→+強Ⓟ
南斗白燕転翔(前)	↓↘→+強Ⓚ
南斗白燕転翔(後)	↓↙←+強Ⓚ
南斗虐指葬	相手の近くで→↘↓↙←+弱Ⓟ
究極奥義	
南斗雷震掌	↓↘→↓↘→+強Ⓟ
南斗千手龍撃	↓↙←↓↙←+強Ⓟ(タメ可)
一撃必殺奥義	
南斗翔鷲屠脚	↓↘→+強Ⓟ強Ⓚ同時押し

連続技

Ⅰ【しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ強Ⓚ】Ⓒ▶南斗白燕転翔(前)~ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ強ⓅⒸ▶南斗雷震掌

Ⅱ{南斗旋脚葬▶しゃがみ強Ⓟ} or {強南斗獄屠拳→しゃがみ強Ⓟ}→グレイヴシュートⒶ▶【強Ⓟ→強Ⓚ】Ⓒ▶弱南斗獄屠拳

Ⅲ【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ】▶バニシングストライク(→自動ブースト)→{近距離立ち強ⓅⒸ▶南斗千手斬}×2→南斗迫破斬(ダウン追い打ち)

Ⅰは、ジャンプ強Ⓟを若干遅めに出すと拾いやすい。マミヤにはジャンプ強Ⓟ→強南斗獄屠拳で締めよう。Ⅱはガード崩しからの連続技。Ⅲのバニシングストライクは、強Ⓟ強Ⓚ[特]同時押しで出そう。

技解説

●主要通常技／近距離での主力技は、[illegible]。しゃがみ[illegible]弱Ⓚ。しゃがみ[illegible]はリーチが長く、けん制技として最適。[illegible]は[illegible]方向に強[illegible]、下方向に[illegible]込みに使おう。

●南斗[illegible]／下段のスライディング。スキはやや大きいが、終わり際を当てればガードされても反撃は受けにくい。[illegible]の連係に使[illegible]。姿勢が低くなるので飛び道具[illegible]ことができる。

●南斗[illegible]／地上版の弱は発生が早く、[illegible]時は壁に吹っ飛ばす。技後は着地前に行動可能となるので、ガードされても反撃は受けにくい。発動から少し後に無敵時間があるが、発生前に切れる。強は若干発生が遅いが中段判定。スキは大きいが、ヒット時は相手が浮くので追撃可能。空中版は弱強共に中段で、弱は発生が早く多段ヒット。

●南斗流羽矢弾／気絶値を与える飛び道具(ダメージ無し)。ガード不能で、ボタン連打で連射できるが、のけぞりやガード硬直は生じないので注意。

●南斗[illegible]／ヒット時はよろけを誘発し、星を一つ奪う。[illegible]攻撃判定が出ている[illegible]無敵で、飛び道具を跳ね返すことが可能。

●南斗千手斬／しゃがみ状態の相手に当たらない多段の突進技。追加入力で逆向きに突進技を出し、こちらはしゃがみ状態の相手にも当たる上、ヒット時は星を一つ奪える。

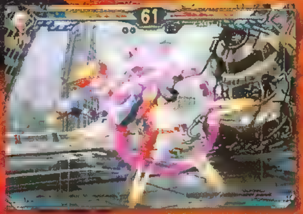
●南斗白燕転翔／前方(後方)にジャンプする技。ジャンプする直前に無敵時間があり、壁に接触時は三角跳びが可能。技中はジャンプ攻撃を出せるので、固めの連係に使おう。

●南斗虐指葬／星を一つ奪うコマンド投げ。密着状態から弱Ⓟを当てた後の間合いで投げられる。技後は追撃可能。

●南斗雷震掌／目の前に衝撃波を放つ。連続技のほか、無敵時間が長いので割り込みや対空に使える。ガード時は間合いが離れるが、スキは大きめ。

●南斗千手龍撃／相手の前まで突進し、連続で手刀をたたき込む技。タメが可能で、タメ時間に応じてヒット数が増加。近距離でタメずに出せば、発生直後まで無敵時間が続くぞ。

●南斗翔鷲屠脚／相手を蹴り上げ、ヒット時は演出に移行。無敵時間は無いが発生は早いので、連続技に組み込もう。



中段の強南斗獄屠拳。スキは大きいものの、ヒット時は追撃できるのがうれしい。



南斗流羽矢弾のエフェクトは、気絶値がたまると青→赤と変化。点滅したら気絶直前だ。





南斗千手斬はしゃがんだ相手に当たらないが、相手を通り抜けて裏に回れるので…

追加攻撃でめくりを狙える。ガードされても、間合いが離れるのでまず反撃を受けない。



南斗雷震掌は無敵時間が長く、対空や割り込みに最適。連続技の締めに使うのもアリだ。

基本戦法

相手キャラに関係無くガードクラッシュさせられるシン。固め続けるだけで相手にプレッシャーを与えられるぞ。

主に使う連係は、しゃがみ強Ⓚ(先端)↓南斗白燕転翔(前)↓ジャンプ強Ⓚ。ジャンプ強Ⓚを早めに出しても、着地後にしゃがみ弱Ⓚを出せば、通常技では割り込まれないぞ。これを軸に固め続け、ガードクラッシュを狙おう。

前述の連係はしゃがみ強Ⓚ後に発生の早い技で割り込まれてしまうので、暴れつぶしになるしゃがみ強Ⓚ↓南斗旋脚葬も交ぜよう。終わり際が当たるためガードされても反撃を受けにくく、ブーストを使えばヒット時は連続技、ガード時は攻め持続が可能だ。

しゃがみ強Ⓚ後に、中段の強南斗獄屠拳やジャンプ防止になる南斗千手斬を使うのも手。後者は追加攻撃を遅めに出せばめくりになるので、ガードを固める相手にも有効だ。



しゃがみ強Ⓚ→南斗白燕転翔(前)→ジャンプ強Ⓚは、ジャンプ強Ⓚを早めに出しても……



着地後にしゃがみ弱Ⓚを出せば割り込まれない。無敵技を持たない相手には、ドンドン使おう。

Point!

●けん制はしゃがみ強Ⓚ!
●しゃがみ強Ⓚ(先端)→南斗白燕転翔(前)→ジャンプ強Ⓚで固め、ガードクラッシュを狙え!
●攻め込まれたら南斗雷震掌で切り返せ!
●星を奪える必殺技や連続技を活用し、一撃必殺奥義を狙え!

相外世紀末 ●シン補足:連続技Ⅱの強南斗獄屠拳始動は、ラオウ、ジャギ、ハート様、マミヤには画面端限定。また、画面端なら南斗虐指葬→しゃがみ強Ⓟと決まるので、同様の連続技を[illegible]最後にダウン追い打ちで南斗迫破斬を決め、星を奪うのがポイント。シンには南斗迫破斬が当たら[illegible]ので、2発目の南斗千手斬から追加攻撃を決めて星を奪おう。

おれの動きは人間ではとらえることはできん!!



レイ

豊富な空中必殺技を持つ上、通常技のほとんどをジャンプキャンセルできるレイ。見る者の魂を奪う、華麗な空中戦で相手を切り刻め!

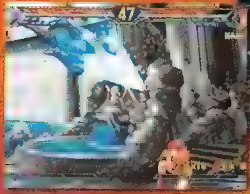
レイはこんなキャラだ!

- ●鋭い空中ダッシュと3段ジャンプを持つ!
- ●ジャンプキャンセル可能な通常技が多い!
- ●多彩な空中必殺技を持ち、空中戦が得意!

技解説

●主要通常技/[illegible]は、斜め下に強いジャン[illegible]強Ⓚ。空対空は[illegible]or弱Ⓚ[illegible]通常技は[illegible]が[illegible]適。[illegible]セルできるしゃがみ強Ⓟやしゃがみ強Ⓚ[illegible]

●南斗狂鶴翔舞/[illegible]



空中突進技の南斗迅襲嘴斬は、⬇⬊➡なら前斜め下、⬇⬋⬅なら後ろ斜め下に突進する。



[illegible]込みのメインは[illegible]強Ⓚ! 斜め下方向に長いので、地上の相手に当てやすい。

[illegible]ット時は空中南斗撃星嚇舞、[illegible]強は出始めに無敵時間があるので、起[illegible]おう。

●南斗迅襲嘴斬/斜め下への[illegible]ット時は[illegible]地前に行動[illegible]となる。ガードされてもレイ[illegible]

●[illegible]/真横への突[illegible]

●[illegible]/斜め下に衝撃波[illegible]面に当たると、弱Ⓟは斜め上[illegible]

[illegible]はジャンプでキャンセル可能。

●南斗虎破龍/[illegible]2連続の手刀を繰り出す技で、技の前半は相手の攻撃を[illegible]1発だけ耐えられる。追加入力で出せる手刀はスキが大きいので、ヒット時は[illegible]できる。

●[illegible]/空中投げと急降下[illegible]の2種類がある。後者は[illegible]当てると跳ね返り、その後は着地前に行動できるほか、レバーの左右で落下軌道を操作することができる。

●空舞燕離斬/真横に突進し、ヒット後は乱舞を繰り出す。

●南斗凄気網波/無数の[illegible]攻撃する技。出始めに無敵[illegible]近距離で全段ヒットさせると[illegible]威力。割り込みや連続技で大活躍の技だ。

●断己相殺拳/空中に跳び上がり、軌道の異なる3発の飛び道具を放つ。この飛び道具は画面端で反射し、相手に当たるか、一定時間が経過するか、レイが攻撃をくらうと消える。タメが可能でタメ時間に応じて飛び道具の持続時間が長くなる。[illegible]時間があり、タメ中は攻撃をくらうものの1発だけ耐えられるので、つぶされることは少ない。

●飛翔白麗/光を[illegible]つつ華麗に跳び上がり、急降下して一撃を見舞う。上[illegible]部分にも攻撃判定があり、リーチはやや短いが攻撃発生は早い。



相手の攻撃を耐えつつ攻撃できる南斗虎破龍。ヒット時は追加攻撃から連続技を決めろ!



断己相殺拳はつぶされにくく攻めの足掛かりとなる。こう着状態を打開するのに使おう。

基本戦法

中間~遠距離では、まず南[illegible]狂鶴翔舞を使いたい。空中必殺技やジャンプ攻撃のリスクが軽減される上、攻撃に厚みが出る。たとえジャンプ攻撃を高めに当てても、こちらが有利になるのでオススメだ。

接近後は、しゃがみ強Ⓟなどの通常技↓ジャンプキャンセル空中ダッシュ強Ⓚで攻め崩すのが基本パターン。相手がこれを嫌って逃げたり暴れ[illegible]ようなら、南斗虎破龍を出しておけばヒットしやすい。南斗虎破龍はガードキャンセ[illegible]対策としても有効だ。

相手がガードに徹していると、空中ダッシュで崩すのは難しい。そんな場合は、[illegible]ジャンプ強Ⓚ↓南斗迅襲嘴斬(斜め前下)を使おう。前者は連続技が決まり、後者は素早い中段なのでヒットしやすい。

最後に対空&割り込み。無敵時間のある強南斗撃星嚇舞のほか、南斗凄気網波やガードキャンセルも有効だ。



南斗狂鶴翔舞を使った後に、南斗鶴翼迅斬で奇襲を仕掛ける。いろいろな技と組み合わせよう。



起き上がりや割り込みには、無敵時間のある強南斗撃星嚇舞! これで切り返して、攻めに転じろ!

Point!

- ●まずは南斗狂鶴翔舞をまとって攻撃準備!
- ●南斗狂鶴翔舞後はジャンプ攻撃、落下キック、南斗迅襲嘴斬などで攻め込め!
- ●接近後は地上通常技をジャンプキャンセル、空中ダッシュ強Ⓚでガードを崩せ!
- ●相手の暴れは南斗虎破龍でつぶして連続技!

必殺技	
南斗狂鶴翔舞	空中で⬇⬋⬅+強Ⓟ
南斗撃星嚇舞	➡⬇⬊+Ⓟ(空中可)
南斗迅襲嘴斬(斜め前下)	空中で⬇⬊➡+強Ⓚ
南斗迅襲嘴斬(斜め後下)	空中で⬇⬋⬅+強Ⓚ
南斗鶴翼迅斬	空中で⬇⬊➡+強Ⓟ
飛燕流舞	空中で⬇⬊➡+弱Ⓟor弱Ⓚ
壁張り付き	空中の壁際で⬅⬅
南斗虎破龍	⬇⬋⬅+強Ⓟ・⬇⬋⬅+強Ⓟ
特殊技	空中の相手の近くで➡+強Ⓟ
特殊技	空中で⬇+弱Ⓚ
究極奥義	
空舞燕離斬	空中で⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅+強Ⓚ
南斗凄気網波	⬇⬊➡⬇⬊➡+弱Ⓟ
断己相殺拳	⬇⬊➡⬇⬊➡+強Ⓟ(タメ可)
一撃必殺奥義	
飛翔白麗	⬇⬊➡+強Ⓟ強Ⓚ同時押し

連続技

I {【しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ強Ⓚ】Ⓙ▶空中ダッシュ強Ⓟ} or {投げⒿ▶【昇り弱Ⓚ→強Ⓟ】}→近距離or遠距離立ち強Ⓟ→グレイヴシュートⒶ▶【弱Ⓚ→強Ⓚ】Ⓒ▶飛燕流舞

II 【しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ強Ⓟ】Ⓑ▶バニシングストライク(自動ブースト)→【近距離立ち強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ】Ⓙ▶空中ダッシュ弱Ⓚ→南斗凄気網波

Iの空中ダッシュ強Ⓟは、少し遅めに出すのがコツ。投げはジャンプキャンセルして追撃しよう。IIのバニシングストライクは強Ⓟ強Ⓚ[特]同時押しで。南斗凄気網波は着地と同時に出そう。

欄外老師 ●レイ補足:南斗[illegible]方がスキが小さい。ヒット確認して、ヒット時のみ[illegible]を出すのが理想だ。追加入力まで[illegible]連続技I[illegible]南斗[illegible]を使用し、落下キックを当てるといいぞ



ユダ

配下を呼び出す技を多く持ち、それらはユダ自身のスキが小さいため連携攻撃が可能。知略を尽くして配下を酷使し、相手を倒せ！

ユダはこんなキャラだ！

- ●通常技のリーチが長く、攻め込まれにくい
- ●配下に攻撃させる技が多く、連携攻撃が可能
- ●究極奥義と一撃必殺奥義が強力!!

必殺技	
一度思いしらせてあげよう	↓↘→＋弱Ⓚ
ダガールの知略	←↓↙＋弱Ⓚ
俺を利用したのか～!!	↓↙←＋弱Ⓚ
スタンプ・ザ・UD	→↓↘＋弱Ⓟ
コマクの知略	←↓↙＋弱Ⓟ
イチコロ	↓↘→＋弱Ⓟ
伝衝烈波	↓↘→＋強Ⓟ
特殊技	空中で↓＋弱Ⓟ
特殊技	空中で↓＋強Ⓟ
究極奥義	
ダム決壊	↓↘→↓↘→＋強Ⓟ
南斗鷹爪破斬	↓↙←↓↙←＋強Ⓟ
一撃必殺奥義	
血粧嘴	↓↘→＋強Ⓟ強Ⓚ同時押し

技解説

●主要通常技／リーチの長いしゃがみ強Ⓚと、振りの早いしゃがみ強Ⓟが立ち回りでの主力。[illegible]になる遠距離立ち強Ⓚも、相手キャラに[illegible]。対空は上方[illegible]遠距離立ち強Ⓟ。跳び込み[illegible]下に強いジャンプ弱[illegible]を使おう。[illegible]コマク、掴み投げは[illegible]ダガールが使える状況でないと出せないが、投げた後は追[illegible]。

●一度思いしらせてあげよう／ダガールを呼び出し、突進攻撃を出させる。発生は若干遅めだが、ユダのスキが小さいので固めに使えるぞ。

●ダガールの知略／ダガール[illegible]。空中からの接近に対して強い。

●俺を利用したのか～!!／ダガールを盾にする当て身技。成功時、ユダはすぐに動けるので、相手の技のスキに反撃[illegible]ことでき[illegible]きなりダガールを盾にする。ダガールは攻撃を2発(ダウンする技は1発)まで耐えるが、攻撃をくらったダガールは裏切り状態になるので注[illegible]呼び出すと[illegible]を攻撃してくるのだ(一度呼び出すと元に戻る)。

●スタンプ・ザ・UD／コマクが上昇して攻撃。発生が早く、呼び出し成立まで上半身無敵なので、対空や割り込みに。

●コマクの知略／コマクが地雷を設置[illegible]。発生は遅いが地雷は長時間残り、地面を[illegible]跳び道具[illegible]相殺する。

●イチコロ／コマクが相手に[illegible]一定時間捕縛[illegible]の後[illegible]状態にする。発生は遅いが、捕縛中は追撃可能だ。



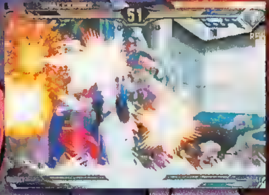
発生は遅いものの、見返りが魅力的なイチコロ。捕縛状態は少しずつ体力を奪う効果があり、一定時間必ず持続するぞ。

●伝衝烈波／地面を進む飛び道具で、発生は早いがスキは大きめ。近距離で出すとヒットさせても不利なので、遠距離が[illegible]ブーストでのキャンセルとセットで使おう。

●特殊技／上空からパンチ(ビシ打ち)で急降下。弱Ⓟ版は角度が緩く、強Ⓟ版は角度が鋭い。地上の相手にはヒットさせても五分程度なので、空中連続技の締めに使おう。

●ダム決壊／コマクが相手を打ち上げた後、ダムが決壊して水流→岩の順で攻撃。暗転前まで無敵で暗転後は攻撃をくらっても技が出る上、スキが小さくヒット時は追撃が可能。また、岩は画面端に到達するまで攻撃判定が出続けるので[illegible]使うのもアリ。どんな状況でも頼れる技だ。

●南斗鷹爪破斬／長い無敵時間と、前～上にかけて大きな攻撃判定を持つ。単体の威力はダム決壊[illegible]を決める。[illegible]試合開始[illegible]ガードが間に[illegible]ヒット時、間合[illegible]連続技は連続[illegible]ヒットしない[illegible]不能となって[illegible]



[illegible]るダム決壊。ガード[illegible]ストライクや中下段の[illegible]マクが使えないと出せ[illegible]

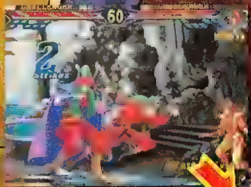


血粧嘴は、反撃や連続技など決めるチャンスが多い。積極的に星を奪って狙いたい。

基本戦法

遠距離ではダガール(コマク)の知略を盾にして、伝衝烈波を出していこう。中間距離では遠距離立ち弱Ⓚ、しゃがみ強Ⓟ、しゃがみ強Ⓚでけん制。ここから、一度思いしらせてあげよう、イチコロ↓前方ジャンプ弱Ⓚ、伝衝烈波↓ブーストなどで攻め込もう。接近したら、星を奪うことを考えつつ闘いたい。一撃必殺奥義の血粧嘴は性能が高く、反撃や連続技など狙える場面が非常に多いのだ。投げ↓バニシングストライクの連続技や、一度思いしらせてあげようorイチコロで固めてのヘヴィーストライクで星を奪おう。後者の攻めは通常技キャンセルから狙うほか、連続技の後に起き攻めで狙うこともできるぞ(左の写真を参照)。

攻め込まれた場合は、ダム決壊で切り返したい。ヒットしたらバニシングストライクなどで追撃でき、ガードされても一方的に攻め込めるぞ。



連続技ⅡやⅢを決めたら、相手の起き上がりに一度思いしらせてあげようを重ねてガードさせ……。



[illegible]にガード不能のヘヴィーストライク！ ここからは連続技Ⅲを決め、再度起き攻めをしよう。

連続技

Ⅰ 【近距離立ち弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ】グレイヴシュートⒶ昇り強Ⓟ→【強Ⓟ→強Ⓚ→↓＋強Ⓟ】

Ⅱ (画面端)【近距離立ち弱Ⓚ×2→遠距離立ち弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ】Ⓒスタンプ・ザ・UD→ハイジャンプ【弱Ⓚ→弱Ⓚ→強Ⓟ→↓＋強Ⓟ】→しゃがみ強Ⓚ

Ⅲ {【近距離立ち弱Ⓚ×2→しゃがみ強Ⓟ】} or {ヘヴィーストライク} バニシングストライク(→自動ブースト)→【近距離立ち強Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ】Ⓒスタンプ・ザ・UD→{ジャンプ【弱Ⓚ→弱Ⓟ】}×3

Ⅰのグレイヴシュート後は遅めにジャンプし、昇りでジャンプ強Ⓟを決める。Ⅱは、マミヤには遠距離立ち弱Ⓚを省くこと。Ⅲのジャンプ弱Ⓚは昇りで、ジャンプ弱Ⓟは下りで出し、相手の高さを保とう。

Point!

- ●遠距離戦は配下で守りを固めつつ伝衝烈波！
- ●中間距離ではリーチの長い技でけん制し、配下の技や伝衝烈波から攻めに転じる！
- ●近距離戦は投げからの追撃や配下→ヘヴィーストライクで相手の星を奪え！
- ●オーラゲージがたまったらダム決壊！

欄外世紀末 ●ユダ補足：配下を呼び出す技は、使用すると配下のゲージを一定量消費。ゲージは時間で回復し、満タンになるまでその配下は使用できない。ゲージの消費量は、一度思い[illegible]%、ダガールの知略＝約40%(地面に着ると全回復、攻撃時に約40%消費)、俺を利用したのか～!!([illegible]成立時)＝100%、スタンプ・ザ・UD＝約20%、コマクの知略＝[illegible]

わが拳にあるのはただ制圧前進のみ!!



サウザー

2種の高性能飛び道具によるけん制と、突進技を主体とした固めは世紀末一！　二択、起き攻め、どちらも見切られにくく非常に強力だ。

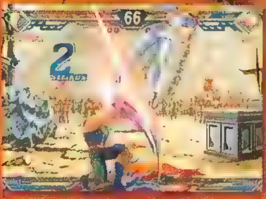
Text [illegible]

サウザーはこんなキャラだ！

- ●動きが素早く、手数の多い攻めが可能！
- ●地上、空中2種類の弾速の違い飛び道具が強力！
- ●固め能力が高く、起き攻めもトップクラス！

技解説

●[illegible]／しゃがみ強Ⓚ　下段から[illegible]に狙っていく技の一つだ。近距離[illegible]強Ⓚは[illegible]効果[illegible]、ジャンプキャンセル[illegible]から[illegible]に回避しないとダウン回避されるので注意しよう。[illegible]はリー[illegible]必殺技への[illegible]近&遠距離[illegible]た攻撃するため[illegible]して使いやすい。しゃがみ強[illegible]は相手に当てたときのみ連発可能で、対空技としても使[illegible]おけば迎撃しやすい。



しゃがみ強Ⓟは相手に当てれば連発ができ、対空や連続技に使いやすい。対空に使う場合は相殺に備えて連打！

ジャンプ攻撃は、発生の早い弱Ⓟが空対空に使いやすい。跳び込みは、南斗爆星波が連続ヒットする強Ⓟがメインだ。

●極星十字衝破風／弾速の遅い飛び道具。発生は遅いが長時間に残るので盾として活用[illegible]で、起き攻めに使いやすい。

●[illegible]が小さく使いやすい。ここから（否媚）と（否媚・下段）へ派生[illegible]

●極星十字拳（否退）／[illegible]しながら手刀で[illegible]ここからは（否省）と（否媚・下段）[illegible]トする。スキはやや大きめ。



極星十字拳（否退）は弱攻撃から[illegible]なるので、しゃがみ弱Ⓚから出すのが基本。スキが小さくけん制技としても優秀だ。

●極星十字拳（否省）／中段の跳び後ろ回し蹴り。ヒット時は相手を吹っ飛ばす（場合によってはダウン回避可能）。

●極星十字拳（否媚・下段）／足元を手刀で払う技。下段でダウンを奪えるが、ほかの極星十字拳からつながらない。

●南斗爆星波／空中から斜め下へ飛び道具を放つ技。弾速が遅いため、けん制に使いやすい。また、出始めにも攻撃判定があり、[illegible]後は着地まで動けないが、着地後のスキは無く、低空で出[illegible]は連続技を狙える。

●投槍／斜め上へ空中[illegible]可能[illegible]を投げる技。遠距離[illegible]の対空けん制として重宝。



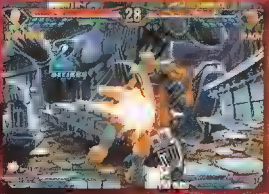
投槍は単発で威力が高い。画面端な[illegible]中連続技で[illegible]ことが可能だ。

●彷翔十字鳳／蹴り上げた後に斜め下へ鳳凰の姿で突進する技。クリーンヒットしにくく、威力は低くなりがち。

●鳳凰呼闘塊天／自身のスピードが上昇し、各種極星十字拳のヒット数が増える技。画面下部のゲージが無くなるまで持続し、これは時間経過と技を出すことで減少する。

●聖帝十字稜／相手の頭上にピラミッドを落下させる技で、発生が遅く空中ヒット時は威力が低いものの、長い無敵時間を持つので、相手の飛び道具に合わせると効果的。

●天翔十字鳳／相手を蹴り上げ、鳳凰状の[illegible]を決める。蹴り上げ部分は発生が早いので、連続技に組み込みやすい。



鳳凰呼闘塊天の持続時間は[illegible]ないが、しゃがみ弱Ⓚ→➡＋弱Ⓟの下段→中段が連続ヒット！　さらに追撃が可能だ。

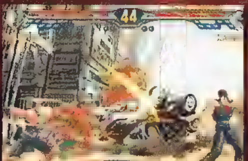
基本戦法

遠距離では[illegible]飛び道具[illegible]けん制が[illegible]かつ強力。南斗爆星波を盾に極星十字衝破風を出すのが基本で、これに投槍などを交ぜてけん制する。[illegible]には接近されなくなる。極星十字衝破風を出せたら、それを盾にじりじりと間合いを詰めていこう。

中間距離では南斗爆星波が[illegible]極星十字衝破風を盾に、極星十字拳（否媚）や空中ダッシュ[illegible]で攻めよう。空中ダッシュ[illegible]後は南斗爆星波が[illegible]しゃがみ弱Ⓚで[illegible]と二択を作れ、どちらもヒット時は[illegible]連続技が狙えるので強力だ。

二択がガードされた場合は、極星十字拳（否退）で止めの後は遅めの極星十字拳（否媚）やしゃがみ弱Ⓚなどで攻めを継続するのが基本になる。

なお、サウザーはガードクラッシュに弱く防御力が低いので、相手に攻め込まれたらすぐにガードキャンセルを使って間合いを離すのが重要だ。



南斗爆星波を盾にしつつ極星十字衝破風や投槍を交ぜてけん制、じっくりと間合いを詰めよう。



攻撃を当てられる距離なら一気に仕掛ける。ダッシュしゃがみ弱Ⓚか空中ダッシュ強Ⓟで強襲しよう。

Point!

- ●遠距離戦は南斗爆星波、極星十字衝破風、投槍でけん制！
- ●飛び道具を盾にダッシュしゃがみ弱Ⓚか空中ダッシュ強Ⓟで攻める！
- ●しゃがみ弱Ⓚ後は極星十字拳を中心に固める！
- ●相手に押されたらすぐにガードキャンセル！

必殺技	
極星十字衝破風	⬇⬋⬅＋弱Ⓟ
極星十字拳（否退）	⬇⬊➡＋弱Ⓟ
極星十字拳（否媚）	⬇⬊➡＋強Ⓟ
極星十字拳（否省）	⬇⬊➡＋強Ⓚ
極星十字拳（否媚・下段）	⬇⬊➡＋弱Ⓚ
南斗爆星波	空中で⬇⬋⬅＋弱Ⓟ
投槍	➡⬇⬊＋Ⓟ
究極奥義	
彷翔十字鳳	⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡＋弱Ⓟ（空中可）
鳳凰呼闘塊天	⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋強Ⓟ
聖帝十字稜※	⬇⬊➡⬇⬊➡＋強Ⓟ・➡⬇⬊＋強Ⓟ
一撃必殺奥義	
天翔十字鳳	⬇⬊➡＋強Ⓟ強Ⓚ同時押し

※追加入力はオーラゲージをさらに1本消費

連続技

Ⅰ しゃがみ弱Ⓚ×2Ⓒ▶極星十字拳（否退～否媚～否省）

Ⅱ バニシングストライク（→自動ブースト）→しゃがみ強Ⓟ×2Ⓒ▶極星十字拳（否退）→｛ダッシュジャンプ【弱Ⓚ→強Ⓟ】｝×4

Ⅲ ジャンプ強ⓅⒸ▶南斗爆星波→極星十字拳（否退～否媚・1段目）▶バニシングストライク（→自動ブースト）→しゃがみ強ⓅⒸ▶極星十字拳（否退）→｛ダッシュジャンプ【弱Ⓚ→強Ⓟ】｝×2

Ⅱのジャンプ弱Ⓚは昇りで出し、ジャンプ強Ⓟは遅らせて出す。Ⅲのバニシングストライクは強Ⓟ強Ⓚ［特］同時押しで。このほか、しゃがみ弱Ⓚからグレイヴシュート＋αへつなぐ連続技もある。

圏外世紀末 ●サウザー補足：[illegible]に強力。キャラ別に連続技を調整する[illegible]があるので研究しよう。また、浮かせた[illegible]これも研究のしがいがある。



おれ様の体が拳法殺しといわれているのを忘れたか!!

ハート様

ガードキャンセル版のどこからでもどうぞを使った防御は、まさしく拳法殺し！ 人をブタ扱いするやつらには死んでもらいましょう。

Text [illegible]

ハート様はこんなキャラだ！

- ●ダッシュやブーストが無く動きは遅いが、攻撃力が高い！
- ●相手を吸い寄せる技で自ら間合い調整ができる！
- ●ガードキャンセル技がとにかく強力！

必殺技	
逃げちゃダメ	➡↘⬇↙⬅＋Ⓟ
どこからでもどうぞ	⬇↙⬅＋弱Ⓟ
ダンクレシーブ	➡⬇↘＋Ⓟ
アースクラッシュ	⬇↙⬅＋Ⓚ
アースクエイク	空中で⬇＋弱Ⓚ
人体スローイング※	空中で⬇↘➡＋強Ⓚ
ビッグタイフーン※	⬇↘➡＋強Ⓟ（空中可）
肉クロス※	空中で⬇↘➡＋弱Ⓚ
ビッグハッグ※	⬇↘➡＋弱Ⓟ
肉ダンク※	空中の相手の近くで⬇↘➡＋［特］
究極奥義	
ハートのA	⬇↘➡⬇↘➡＋弱Ⓟ
拳法殺し	⬇↙⬅⬇↙⬅＋弱Ⓟ
いてえよ～!!	⬇↘➡⬇↘➡＋強Ⓟ
一撃必殺奥義	
超いてえよ～!!	⬇↘➡＋強Ｐ強Ⓚ同時押し

※は、いてえよ～!!発動中のみ使用可能

連続技

Ⅰ 【立ち弱Ⓟ（1段目）→しゃがみ弱Ⓚ】Ⓒ▶弱アースクラッシュⒶ▶｛ジャンプ弱ⓅⒸ▶空中投げ｝ or ｛ジャンプ強Ⓟ→（着地後）ハートのA｝

Ⅱ ｛ガードキャンセル版どこからでもどうぞ｝ or ｛しゃがみ弱Ⓚ→バニシングストライク｝（→自動ブースト）→立ち強ⓀⒸ▶強アースクラッシュ

Ⅲ （画面端）掴み投げor投げ→｛立ち弱Ⓟ（1段目）Ⓒ▶弱ダンクレシーブ｝×2→｛立ち弱Ⓟ（1段目）Ⓒ▶弱アースクラッシュ｝ or ｛ハートのA｝

Ⅰは基本連続技。空中投げはジャンプ中に弱Ⓟ強Ⓟ同時押しで出せる。Ⅱは壁に吹っ飛ばす技からの追撃。画面端に近ければ立ち強Ⓚから弱ダンクレシーブを決めよう。Ⅲは画面端限定の強力連続技だ。

技解説

●主要通常技／[illegible]威力が強く、[illegible]の両方に使える。[illegible]しゃがみ弱Ⓚは下段。[illegible]のけぞりが長[illegible]しゃがみ[illegible]せ蹴り[illegible]一度だけ相手の攻撃を[illegible]される特性（以下、スーパーアーマー）を持ち、攻撃[illegible]と打撃に対し[illegible]。ジャンプ攻撃は[illegible]が使いやすい。[illegible]攻撃判定が持続し[illegible]を狙える優れものだ。

●逃げちゃダメ／大きく息を吸って相手を吸い寄せる。動作中はスーパーアーマー特性を持ち、通常技や必殺技でいつでもキャンセルできるぞ。

●どこからでもどうぞ／下段以外を取れる当て身技。成立時は腹を使った打撃で反撃し星を一つ奪う。また、ガード硬直中に入力すると、オーラゲージを1本の半分消費して[illegible]打撃を出せる（星は奪えない）。[illegible]ヒット時に[illegible]を入力しておけば、追い打ち追撃を狙えるのだ。

●ダンクレシーブ／[illegible]で、成立時は星を奪える。弱は発生が早く連続技に使え、強は前進する分、遠くまで届く。

●アースクラッシュ／弱は目の前、強は2キャラ分離れた位置の地面を割って攻撃する飛び道具。ヒット時はレバー上方向から追撃が可能で、けん制、連続技に役立つ。

●アースクエイク／空中から落下して地震を起こす。落下時のお尻は中段で、地震は画面端まで届き地上の相手のみに当たるガード不能攻撃。ただし、地震でKOはできない。

●ハートのA／間合いの広い投げ技。威力が高く、発動の瞬間に投げ判定が発生する。のけぞり中はもちろん、吹っ飛び中（低い位置のみ）やダウン中の相手にも決められる。

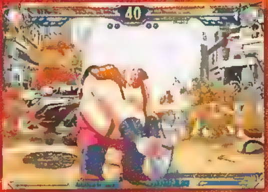
●拳法殺し／部下に多数のこん棒を投げさせ、腹の肉で取り込んで跳ね返す。飛び道具系究極奥義。少し遅れて画面上部から降ってくるこん棒は、中段判定となっている。

●いてえよ～!!／自分の血を見て暴走を始める。発動するとオーラゲージ上にいてえよゲージが出現。これが無くなるまでスーパーアーマー状態で自動的に前進する（ガードはできない）。発動中の技については欄外を参照のこと。

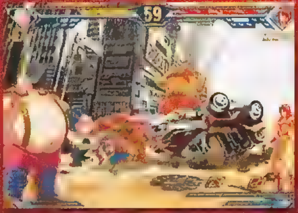
●超いてえよ～!!／出した瞬間に成立する投げ系一撃必殺奥義。成立時はKINGの面々から攻撃を受けて暴走し、強烈なビンタで相手を葬る。



強Ⓟ系の通常技は、ボタン押しっぱなしでタメが可能。ジャンプ強Ⓟならタメ中にレバーでジャンプ軌道を変えられる。



掴み投げはスーパーアーマー[illegible]しゃがみ状態にも決まる。[illegible]



どこからでもどうぞは飛び道具を返す性能もある。軌道はそのままに跳ね返す仕組みだ。



逃げちゃダメは相手を吸い寄せて間合いを縮められる特殊な技。接近戦に持ち込み



すかさずハートのAでつかんで大ダメージを与える。これがハート様の基本連係なのだ。

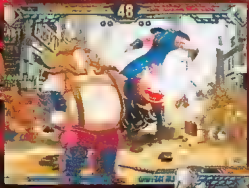
基本戦法

ハート様最大の武器は、ガードキャンセル版どこからでもどうぞからの連続技。入力受付時間は意外に長いので、慣れれば単発技にも狙えるぞ。

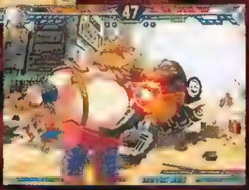
この技を使うには、オーラゲージが必要となる。そのオーラゲージをためる最も効率的な方法は、ずばりガードだ。特殊体質を持つハート様は、同キャラとシン以外にはガードクラッシュされないのだ。

自発的にオーラゲージをためるなら、アースクラッシュでけん制するといい。また、立ち弱Ⓟを適度にばらまけば、跳び込みや空中ダッシュによる接近を防ぎやすい。空中ヒット時は弱ダンクレシーブにつなぎ、星と体力を奪うこと。

オーラゲージが1本以上たまったら、ジャンプ強Ⓚや逃げちゃダメを使って積極的に接近戦へと持ち込み、ハートのAを狙おう。通常技キャンセル逃げちゃダメ→ハートのAという連係が特に強力だぞ。



中間距離では立ち弱Ⓟでけん制。空中、地上の両方に対して強く、空中ヒット時は追撃が望める。



ガードキャンセル版のどこからでもどうぞがとにかく強力。この技の入力精度が勝負のカギだ。

Point!

- ●アースクラッシュ＆立ち弱Ⓟでけん制！
- ●基本はじっくりガード。相手の攻撃をガードし、オーラゲージをためてもらえ！
- ●ガードキャンセル版どこからでもどうぞからの連続技を常に狙え！
- ●接近したらとにかくハートのAでつかめ！

欄外必勝法 ●ハート様[illegible]：いてえよ～!!中は[illegible]ジャンプし始めのモーションが無敵で、ジャンプ中はレバーで軌道を変更できる。また、空中投げの人体スローイングと肉ダンク、グルグル回るビッグタイフー[illegible]を放つ肉クロス、投げ技のビッグハッグが使用可能になる。地上のビッグタイフーンとビッグハッグは、ヒット[illegible]上方向から[illegible]可能だ。ただし、いてえよゲージが無くなるとバテ[illegible]



世紀末に一人の女が戦士として登場！ 防御力は低いが、リーチの長い通常技と多彩な飛び道具で、相手を寄せ付けない闘い方ができるぞ。

Text：ケンちゃん

マミヤはこんなキャラだ！

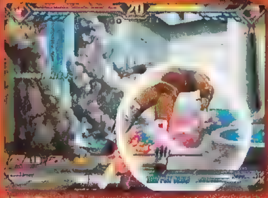
- ●ヨーヨーを使った通常技を持ち、リーチが長い！
- ●飛び道具が多彩で、相手を寄せ付けない！
- ●本作で唯一の女性キャラ！

技解説

●主要通常技／[illegible]はリーチの長い[illegible]ンセル、ジャンプキャン[illegible]が可能[illegible]。強Ⓟはヒット時に投げ[illegible]

●ボウガン／弾[illegible]飛び道具（上段[illegible]を進み、しゃがん[illegible]当たらない。地面スレスレを[illegible]む（下段）は下段攻撃。相手の接近を防ぐように使おう。空中版は斜め下へ撃ち、[illegible]が[illegible]ければ着地前に行動可能。

●ボウガンリロード／ボウガ[illegible]の[illegible]数を[illegible]の10に戻す技。



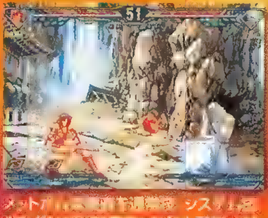
[illegible]の技は右側の娥媚刺ゲージに対[illegible]。ゲージがあれば高性能で[illegible]。しゃがみ強Ⓟは対空に[illegible]

[illegible]いため使いどころには注意。

●メットボム／ヘルメット型[illegible]を転がす。下段ではな[illegible]く相手の攻撃で[illegible]てしま[illegible]う。[illegible]ボウガンで[illegible]つと[illegible]なるのが[illegible]かり後の落下部分は中段だ。

●前転／[illegible]判定が小さくな[illegible]り[illegible]抜けられる。

●娥媚刺交換／各種強Ⓟ[illegible]スパイクアタックの追加攻撃で[illegible]消費した娥媚刺ゲージを最大の100％に戻す技。娥媚刺ゲージは技をヒットさせる[illegible]



メットボムは[illegible]システム[illegible]ボウガン（下段）でキャンセル可能[illegible]強力[illegible]

●スパイクアタック／前方に走った後、弱Ⓟで中段、[illegible]下段攻撃に派生。追加入力をしなくても下段攻撃へ派生し、[illegible]は娥媚刺ゲージを消[illegible]性能は低くなる。

●バインドヨーヨー／斜め上にヨーヨーを投げる技。ヨーヨーはゆっくりと降下。攻撃[illegible]は無いが、空中の相手の[illegible]を妨害する効果がある。

●バックスラッシュキック／斜め前に蹴り上げる技。出始めは上半身が無敵なので対空に使える。カウンターヒット時は壁に吹っ飛ばせるぞ。

●チョークヨーヨー／➡＋強[illegible]の空中版といえる技。相手は空中ガード可能なので、空中連続技の締めに使おう。

●バインドトリック／ヨーヨ[illegible]ーを前方に飛ばし、ヒット時[illegible]捕らえて打ち上げる。[illegible]イミ[illegible]的にジャンプす[illegible]るので追撃（専用技が[illegible]）連続技に組み込めるほか、発生直後まで無敵[illegible]にも使える。

●バイク／一度姿を消し、バイクに乗って登場。乗車中は[illegible]自動的に前進し、[illegible]でウ[illegible]リー、[illegible]でジャンプ、ボタンでバイクを乗り捨てる。一定回数当てると自動的に爆発するので、その前に乗り捨てよう。

●さようなら…／ビンを上空に投げ（攻撃判定アリ）、その後はボタンでボウガンを射出。ボウガンでビンを割り、その破片を相手にヒットさせるとK.O.できる仕組みだ。





さようなら…発動後はボウガンをタイミング良く当て、破片が当たるまでの時間を稼ごう。

バインドトリックで相手を浮かせた後は、追加攻撃をうまく組み合わせて攻撃しよう。

基本戦法

多彩な飛び道具を使い、遠～中間距離戦で闘うのが基本。中間距離では主に遠距離立ち強Ⓚでけん制し、ガード時はジャンプキャンセルや各種飛び道具へ派生。ヒット時は確認してから連続技Ⅲを決めるのが理想だ。うまくメットボムを転がせたときのみ、追いかけて接近戦を挑もう。

近い間合いで攻撃をガードさせたときは、スパイクアタックで中下段の二択を迫る。基本的にはブーストゲージがあるときに狙い、連続技Ⅱを決めよう。弱Ⓟ追加攻撃の[illegible]合はガード時に割り込まれ[illegible]ので、それが恐ければ[特]～強Ⓟずらし押しでブースト[illegible]にジャンプ強Ⓟを出そう。

相手の跳び込みは立ち弱Ⓟやバックスラッシュキックで迎撃。後者はカウンターヒット時にブーストから連続技を狙える。ハイジャンプに対しては、ジャンプ弱Ⓟや後方ジャンプ強Ⓚを使うといいぞ。



中間距離ではとにかく遠距離立ち強Ⓚ。ガードされたら飛び道具を出してペースを維持しよう。



投げが無いマミヤは、スパイクアタックがメインのガード崩し手段。追加攻撃で二択を迫れ！

Point!

- ●遠距離では各種飛び道具でけん制！
- ●連係の軸は遠距離立ち強Ⓚ。ここから攻めを展開させろ！
- ●防御力が低いので、接近されたら無理せずガードキャンセルを使え！
- ●割り込みは無敵時間のあるバインドトリック！

必殺技	
ボウガン（上段）	⬇⬊➡＋弱Ⓟ
ボウガン（下段）	⬇⬊➡＋弱Ⓚ
空中ボウガン	空中で⬇⬊➡＋弱Ⓟ
ボウガンリロード	⬇⬋⬅＋弱Ⓟ
メットボム	⬇⬊➡＋強Ⓚ
前転	⬇⬋⬅＋弱Ⓚ
娥媚刺交換	⬇⬋⬅＋強Ⓟ
スパイクアタック	⬇⬊➡＋強Ⓟ・弱Ⓟor弱Ⓚ
バインドヨーヨー	➡⬇⬊＋強Ⓟ
バックスラッシュキック	➡⬇⬊＋強Ⓚ
チョークヨーヨー	空中で弱Ⓚ強Ⓚ同時押し
究極奥義	
バインドトリック	⬇⬊➡⬇⬊➡＋弱Ⓟ
バイク	⬇⬊➡⬇⬊➡＋強Ⓟ
一撃必殺奥義	
さようなら…	⬇⬊➡＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し・攻撃ボタン（タメ可）

連続技

Ⅰ【しゃがみ弱Ⓚ×1～2→しゃがみ強Ⓚ（1段目）】Ⓒ▶バインドトリック（→自動ジャンプ）→【弱Ⓟ×n→強Ⓟ】

Ⅱ スパイクアタック～追加攻撃Ⓑ▶グレイヴシュートⒶ▶【強Ⓟ×2→強Ⓚ（1段目）】Ⓒ▶チョークヨーヨー

Ⅲ 遠距離立ち強Ⓚ（3段目）Ⓑ▶バニシングストライク（→自動ブースト）→【近距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ（3段目）】→バインドトリック（→自動ジャンプ）→【弱Ⓟ×n→強Ⓟ】

Ⅱは相手キャラにより、弱Ⓟ追加攻撃→ヒット直後にブースト～ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ→グレイヴシュート～とつなぐことも可能。Ⅲはヒット確認から強Ⓟ強Ⓚ［特］同時押しでバニシングストライクにつなごう。

圏外世紀末 ●マミヤ補足：バイ[illegible]の技[illegible]相手を[illegible]自分も浮く。弱Ⓚは相手を浮かせつつ自分は落下する。強Ⓟ、強Ⓚは相手を地面にたたき[illegible]を一斉に出して攻撃[illegible]。さようなら…[illegible]によって、発射する角度を3段階に調節することが可能だ。


Overture～序曲～
メルティブラッド アクトカデンツァ 全国大会
闘いの火蓋は切って落とされた
『メルティブラッド アクトカデンツァ』
初となる全国大会――Overture ～序曲～。
全国の猛者が一堂に介し、繰りひろげられた熱戦。
が、これはまだ、これから始まる激戦の序曲に過ぎない……。
闘いの火蓋は切って落とされた――
その歴史的瞬間をとくとご覧あれ!
MELTY BLOOD
Act Cadenza
決勝大会の全31試合を収録
2005年9月にセガ本社でおこなわれた、決勝トーナメント全31試合を、およそ1時間半にわたって完全収録!
実況ON／OFF機能
ベスト8以降の試合では、実況音声のON／OFF切り替えが可能に。実況ONでライブ感あふれる試合を堪能するもよし、OFFにして注目選手の一挙手一投足を研究するのもいいだろう。
ファミ通DVDビデオシリーズのご購入について
― 初回限定生産のため、お買い求めにくい場合がございます! ―
ファミ通DVDビデオシリーズは初回限定生産のため、お買い求めにくい場合がございます。ご購入の際は、店頭での取り寄せ注文、またはwebサイトでお願いいたします。
店頭でお買い求めいただく場合
ファミ通DVDビデオシリーズは、全国の家電量販店、ゲームショップにてお買い求めいただけますが、少量生産のため、店頭に置いてない場合がございます。その際は、店頭にて取り寄せ注文をしていただきますよう、よろしくお願い申し上げます。
webサイトでお買い求めいただく場合
弊社web販売サイトのアスキーストア、またはセガダイレクトにて、取り扱いを強化しております。もし他のwebサイトでお買い求めできない場合は、上記webサイトにてお買い求めいただくか、お問い合わせをお願い申し上げます。
メルティブラッド アクトカデンツァ 全国大会
Overture～序曲～
2005年12月8日発売
標準価格 ¥5,040［税込］
EBDVD-00007／約90分／片面一層／COLOR／MPEG2
©2005 ENTERBRAIN,INC. ©TYPE-MOON/ECOLE,1999-2005
商品のお問合せ先➡株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL:0570-060-555（カスタマーサポート）
通信販売のお問合せ先➡アスキーストア［e-mail］cs@ascii-store.com
もしくは弊社webサイトにてご注文ください。［webサイト］http://www.enterbrain.co.jp/
カスタマーサポート➡TEL:0570-060-555 受付時間／12:00～17:00（土・日・祝日を除く）
［e-mail］support@ml.enterbrain.co.jp



システム変更点① 投げ

『DR』では投げに関するシステムが大幅に変更されている。基本戦術を大きく左右しうる変更点が多いので、しっかりとチェックしておく必要があるぞ！　……投げを制するものは『DR』を制す？

Text：タケヤマ

ロングレンジスローの横への追従性能上昇!

今までのバージョンでは、横移動で簡単に避けられてしまったロングレンジスロー（⇨●or⇨●）だが、『DR』では横移動に対する追従性能が格段に上昇しているぞ！　⇨●、⇨●どちらの入力で出した場合でも、相手の左右の横移動に対してほぼ確実に投げを決められるのだ。これにより、全キャラクターで共通の横移動対策が可能になった。今まで「相手の横移動を読んだとしても当てられる技が無い」という状況が多かったキャラクターにとっては、かなりのプラス要因となるシステム変更といえる。

ロングレンジスローは、しゃがむかステータス技で迎撃するしか無いということになるが、キングとマードックのロングレンジはジャンプステータス技をも投げられるので注意したい。ロングレンジスローへの対応が、『DR』での勝敗を分ける鍵になりそうだ。


通常投げとコマンド投げは、今までのバージョンと同じく横に弱い性能のままだ。


ロングレンジスローを出せば、相手の横移動を捕らえてくれるぞ！

こちらがフレーム的に有利な状況ではないにもかかわらず……、

投げが打撃に潰されづらくなった!

今までのバージョンでは、投げは打撃技よりも4フレーム以上先に出さないとつぶされてしまったが、『DR』では1フレームでも先に発生していれば打撃に勝てるようになった。（※完全な相打ちの場合は打撃の勝ち）

フレーム的に有利な状況からの投げは、かなり信頼性の高い行動の一つになったといえるだろう。特に、前述したロングレンジスローに関しては、横移動で避けられることが無いので非常に強力。今までは横移動に対して無力だった「横に弱い中段攻撃とロングレンジスローの二択」が可能になったので、有利な状況ではどんどん二択を仕掛けていこう。


相手が立ち途中攻撃で暴れていても、投げることが可能だ！

カズヤの右踵落とし（⇨●）をガードさせてからのロングレンジスロー。

投げの相打ち

投げが完全な同フレームでかちあった場合、今までのバージョンではランダムでどちらかの投げが成立していたが、『DR』では固有の相打ちモーションが追加された。どちらの投げも成立せず、完全な仕切りなおしの状態となるよう変更されている。


めったに発生する状況ではないだろう。ちなみに、位置入れ替えは起こらない。

しゃがみ投げ

しゃがみ投げの発生が、15フレームから13フレームに変更された。当然見た目も早くなっているので、投げ抜けも若干されづらくなったと考えていいだろう。また、しゃがみステータス技に合わせて下段投げを出し、投げるといった芸当も狙いやすい？


投げが強化されたぶん、しゃがむ機会も増えるだろう。そこを投げれば、してやったり。

TEKKEN 事典DR

…ン」の開催が決定した。
…しになるので概要をしっかり把握し…



ついに稼働! 全キャラクター新技一挙公開&システ

『鉄拳5』の最進化形として、ついに姿を現わす『鉄拳5 DARK RESURRECTION』。今回は稼働直前情報として、ロケテストバージョンをベースに調べ、新技を中心に解析! 新キャラ、新技の使い方を読み取り、12月中日本全土で起こる闘いに備えてほしい。



重要

TEKKEN NET

TAKING OVER

[illegible]。次に段位の引き[illegible]敗数もまたリセットされ[illegible]については鉄拳5DR稼働[illegible]できるので心配はい[illegible]

システム変更点2 ダメージ補正

ダメージ補正に関しては、『鉄拳5.0』のシステムに戻った形となる。ダウン中のダメージ補正変更は起き上がりの攻防にかなりの影響を与えるので、『5.1』からの鉄拳プレイヤーは要チェック!

Text=タケヤマ

ダウン中のダメージ補正が100%に!!

『5』は100%、『5.1』では70%だったダウン中のダメージ補正が、『DR』では100%に戻ったぞ。

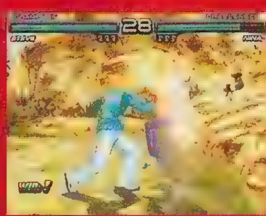
相手のダウン攻撃を軽減するために後転するかしないか、という読み合いが復活するほか、壁やられ中の後に存在するダウン判定を利用したコンボのダメージも高まるので、戦術面に与える影響がかなり大きいシステム変更だ。



寝ても立っても地獄。起き上がりの攻防は、知識と経験の差が地味に出る。

空中で壁にヒット時のダメージが復活!!

『5』から『5.1』に移行する際に消滅した、壁やられ(中)への追撃ボーナスダメージ1が復活した。小さな変更のようだが、壁コンボで多段技を決めるか単発技を決めるかで比べると、結構な差となるのであなどれない。中には、最大ダメージとなる壁コンボが変わってくるキャラクターも居るほどなので、意外と重要な変更点といえる。

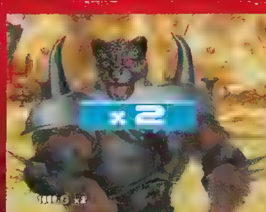


多段技を壁コンボで決めるキャラクターにとってはありがたい変更点だ。

ルーレットほか

これまでに挙げた変更点のほかにも、『DR』ではルーレットの発生する確率が上昇しているのに加え、大当たりの確率も上がっている。プレイすればするほど、通常以上にファイトマネーが獲得できるということだ。

また、ゴーストキャラクタのAIシステムもバージョンアップされ、対CPUでも、よりリアルな対戦が楽しめるぞ。



大当たりすれば、今回増えたアイテムもたくさん購入できるであろうて。

ロシアの白き死神ここに降臨!



DRAGUNOV

ドラグノフ

Text:亜れ

手足の長いドラグノフはリーチの長い技が多く、中～遠距離戦が得意。少し離れた場所から単発技でけん制しつつ、相手の動きを封じて試合の主導権を握っていこう。接近戦での手数勝負になると少し分が悪い感は否めない。横移動や各種ステータス技を駆使して対応していこう。

ドラグノフってどんなキャラ?

リーチの長い技が多いので、まずはそれらの攻撃範囲を覚えることから始めよう。中距離戦を制することが戦力アップのカギだぞ。

固有技の性質上、ラッシュをかけるというより、相手の技に対応した立ち回りを求められる。打撃と思わせての投げ技や、しゃがみステータスを備えたローアングルタックル(…)といったクセのある技が多いので、初心者には少々取っつきにくいキャラクターだろう。



ローアングルタックルは、他キャラのタックルとは派生が異なっているぞ。

主要技紹介

シュツルムスマッシュ(…)/発生の早いジャブからのコンビネーション。初段カウンターヒット時は3発連続ヒットする。壁コンボにも使に立つぞ。

(…)/気軽に使っていける発生の早い中段攻撃。先端がギリギリ届く間合いでのけん制に使っていこう。

スイッチブレード(…)/ガード時五分、ヒット時はドラグノフ側が有利となる中段攻撃。ただ、相手の横移動には無力なので多用は禁物だ。

サイドロックアッパー(…)/中段攻撃の浮かせ技。相手の状態問わず、ヒットさせれば浮かせられる。下段さばき成功後には確実に決めよう。立ち途中攻撃のプロトンアッパー(立ち途中…)もまた、似たような性質の技。

フロストチャージ(立ち途中…or…)/ヒット時ダウンを奪う発生の早い中段攻撃。相手の下段攻撃をガードしたときの反撃技として使っていこう。ハーフステップ(…)からのしゃがみ中…(…)との二択としても強力だ。

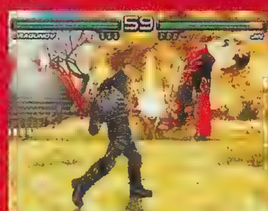
ロシアンフック(…)/リーチの長い中段攻撃。ボタンの入力を遅めにすることによりリーチは調節可能。カウンターヒットすると相手は崩れるようにダウンするので、追撃が決まるぞ。

サミング&クリップ(…)/中↓上↓下の連係。1、2発目は連続ヒットする上、ガードされても反撃を受けないので接近戦で要となる中段攻撃。3発目がヒットすると相手をダウンさせる。



相手の意表を突いた立ち回りを目指していこう。

ブーストエルボー(…)/リーチが長く、準備モーションで身を低くするので相手の攻撃をかわしてヒットさせやすい。他の浮かせ技と比べ相手を高く浮かせるので、威力の高い空中コンボが決まるぞ(左ページ参照)。



ステップを見てしゃがむ相手には、図々しく見返り重視でブーストエルボーを。

クリッピングスイープ(…)/下段攻撃の要。クリーンヒットさせるとダウンを奪いカウンターヒット時は投げ技に派生する。クリーンヒット時はモルグ(相手ダウン中…)で追い打ち可能。

セパレーター(…)/下段攻撃始動で2発目がヒットすると3発目が連続ヒットする。ただ、初段カウンターヒット時でも2発目は連続ヒットしないので注意。どこで止めても硬直が長いが、展開が早いので対応されにくい。



スコルピオンシザース(…)は上段ガード不能攻撃だぞ。

基本戦術

一定の距離を保ち…、スイッチブレードといったリーチの長い技をばらまくのが強力。ガード時に反撃してくる相手には横移動やバックダッシュでかわし、浮かせ技のサイドロックアッパーを狙っていこう。ヒット時には再度けん制するか、下段攻撃のクリッピングスイープやローアングルタックル(…)で相手のガードを崩しにかかろう。

…入力特殊ステップでしゃがみ状態を作り、しゃがみ中…とサブヒルト(立ち途中…)との二択攻撃もかなり強力。どちらも驚異的にリーチが長いので、離れた間合いから一気に攻め込んでいけるぞ。



スコルピオンシザースは万が一しゃがまれたとしても、手痛い反撃は受けない。

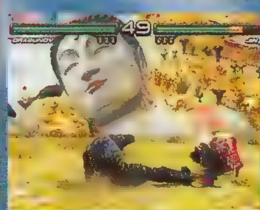
下段攻撃のしゃがみ中…やクリッピングスイープ(…)はガードされると隙が大きく、ローアングルタックルもタックル返しされてしまう危険性がある。そこで、リスクを抑えた立ちガード崩しとして、接近戦では上段ガード不能攻撃のスコルピオンシザース(…)をオススメするぞ。

接近戦でガンガン攻めるキャラではないので、中距離を維持しつつ、接近戦では横移動を多めに戦っていこう。



…もしくは…で出せる特殊ステップを使って怪しく動き回ろう。

この技に注目!!



キャタピラーヒール

…タス技でガード…カウンターヒット…が決まるぞ。



スライサーソバット

…動に対して判定の…テータス技。ヒット…ないダウン状…

基本空中コンボ

①	サイドロックアッパー（↘2）→ワンツーパンチ（2,1）→サミング＆クリップ１発止め（←2）→フロストチャージ（立ち途中1+2）
②	スライサーソバット（↗4）→セパレーター（↓4,1,4）
③	キャタピラーヒール（→➡4）カウンターヒット→立ち途中4→セパレーター２発止め（↓4,1）→セパレーター・ヘヴィ２発止め（↓4,4）
④	ロシアンフック（→➡2）カウンターヒット→ステップインシェーブキック（→3）→セパレーター・ヘヴィ（[illegible]）



ダメージの高いステップインシェーブキックで拾ったら……。

[illegible]ーヒットすると相手は崩れ状態になる。

お決まりのセパレーター系のコンビネーションで締めよう。

コンボ解説

コンボはすべて、最速のタイミングでつなげて[illegible]。①はサミング＆クリップ一発止め後がしゃがみ状態なので、フロストチャージ部分は[illegible]連打で。②はセパレーター[illegible]モルグ（相手ダウン中[illegible]）でも追撃できるぞ。③は立ち途中[illegible]からセパレーターを出し切って[illegible]が、起き攻めができないのでこちらを使おう。[illegible]はセパレーター・ヘヴィ部分をセパレーターにしても可能。

セパレーターの注意点

下段さばき成功[illegible]、[illegible]攻撃を横移動でかわしてサイドロックアッパーを当てた[illegible]がズレているのでセパレーター締めのコンボが入りづらい。セパレーター部分に受け身を取られてしまうとかなりスキだらけになってしまう[illegible]はセパレーター・ヘヴィ[illegible]セパレーターにすれば[illegible]に切り替えよう。

COMMAND LIST

技名（固有技）	コマンド（☆はニュートラル）	攻撃判定
サミング＆ヒルト	1,1,3	上・上・中
ジャブ～ボディ	1,2	上・中
シュツルムスマッシュ	1,2,1	上・中・中
ロシアンフックラッシュ	1,3,2　※1	上・上・中
ワンツースカッドキック	2,1,3	上・上・上
ワンツーマインキック	2,1,4	上・上・下
プロペラキック	4,3	上・上
レッグフレイル	3+4　※2	上
スタンガン・ニー	→2,4	上・中
ステップインシェーブキック	→3	中
コンビネーション・クーガー	→4,4	上・上
コンビネーション・オルカ	→4↓4	上・下
スキャバード	→1+2	上
スイッチブレード	↘1	中
サイドロックアッパー	↘2	中
マンティスヒール	↘3	中　※3
スキナーエルボー	↓1	中
シャープナー	↓2	下
デタッチャブルキック	↓3,4	下・中
セパレーター	↓4,1,4	下・上・上
セパレーター・ヘヴィ	↓4,4,3	下・上・上
コンビネーション・リッパー	↙2,1,2	中・中・中
クリッピングスイープ	↙3　※3	下
クリッピング～フェイントキャッチ	↙3,1+2　※4	下
スマッシュサミング	←1	上
サミング＆クリップ	←2,1,3　※1	中・上・下
バックロックキック～イヤーカップ	←3,1	上・上
トスアップダウン～イヤーカップ	←4,2,1	中・中・上
トスアップダウン～テイクダウン	←4,2,1+2	中・中・投げ
トスアップスラッシュ	←4,3	中・上
ブリザードハンマー	←1+2	中
イナーシャルキック	←3+4　※4	上
サブゼロ	←2+3	ガード不能
インターフレーム	↖2	上
ファルコンダイブ	↗or↑2	中
スライサーソバット	↖or↑or↗4	中
スコルピオザース	↗3+4	上段ガード不能
ロシアンフック	→➡2	中
フェイントキャッチ	→➡［2,1+2］	中
ブーストキック	→➡3	上

DRAGUNOV

技名（固有技）	コマンド（☆はニュートラル）	攻撃判定
キャタピラーヒール	→➡4	中
ブーストエルボー	↓↘➡2	上
トラップニー	↓↘➡4	中
トラップアームバー	↓↘➡4ヒット後[illegible]（or[illegible]）	※5
フロストチャージ	↓↘➡1+2or立ち途中に1+2	中
フレキシブルエルボー	↓↙⬅2	中
ロシアンフック・アサルト	→→➡2	中
トラップニー・アサルト	→→➡4	中※6
ダブルヒルト	立ち途中に1,3	中・中
プロトンアッパー	立ち途中に2	中
サブヒルト	立ち途中に3	中
インテグラルレイヴ	横移動中に1,3	中・上
インテグラルコンビネーション・サイクス	横移動中に2,1+2,4	中・上中・上
インテグラルコンビネーション・テイクダウン	横移動中に2,1+2,1+2	中・上中・投げ
ネイルシューター	背向け中に↓1	中
リビング・デッド	うつ伏せダウン中に1+2	特殊動作
モルグ	相手ダウン中に↓3+4	下

10連コンボ

技名	コマンド	攻撃判定
10連コンボ（1）	[illegible]	上・上・上・中・上・中・下・上・上・上・中※1
10連コンボ（2）	[illegible]	上・上・上・中・中・中

投げ技

技名	コマンド	抜け
ヴォルククラッチ	接近して1+3or→1+3	1
エアプレンスピン	接近して2+4or→2+4	2
リバースピクトルクラッチ	接近して→1+4	1
ピクトルクラッチ	接近して→2+3	2
ブリザードラッシュ	接近して→➡1+2	1+2
ニーストローク	しゃがんでいる相手に↓1+3	1
ローアングルタックル	↘or↓1+2	投げ
ブリザードストレッチスリーパー	タックル中に1+3	1
アキレスホールド	タックル中に2+4	2
マウントハンマーラッシュ	タックル中に1+2	1+2
キャプチャード	相手の攻撃に合わせて ↙1+3or↙2+4	×

※1：2で投げつかみにシフト可。抜けは2。　※2：受け身可能　※3：相手足側うつ伏せで[illegible]➡カウンターヒット時にも同様の投げにシフト　※4：パンチさばき性能あり　※5：抜けコマンドは[illegible]（[illegible]）　※6：ヒット時投げに移行。

闘うセレブ鉄拳に殴り込み!!



モナコ公国に住むお嬢様、そのくせ格闘技大好きという困ったちゃんのリリ。鉄拳らしからぬ出で立ちは萌え要素満点で、既に人気爆発中!? トリッキーな動きとは裏腹に、使いやすい技を豊富に持ち、コンボも簡単で威力に優れているなど『鉄拳DR』から始める初心者にもオススメのナイスセレブなのだっ!

アクロバティックお嬢様

我流のスタイルで闘うリリ。飛んだり跳ねたりといったアクロバティックな技を豊富に持つのが特徴で、背向けからの固有技も豊富に持っている。一見トリッキーだが、コンボ始動技が豊富で使いやすく、コンボ自体の威力も高いなど、実はかなり使いやすいキャラクターに仕上がっているぞ。

ただし、手足が長いくせにリーチには若干欠けている感があるので、中距離戦をどうやって闘い抜くかが今後の課題になりそうではある。

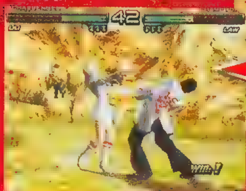

全身で躍動するアクロバティックな技が豊富なリリ。とてもお嬢様とは……

主要技紹介

ワンツートラップロー(⊗●⊗●⊗●)/ワンツーからの下段キック。3発連続ヒットするので、10フレームのスキへの反撃技に重宝する。

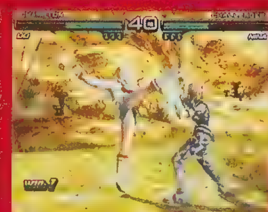
アーチキックコンボ(⊗⊗●)/いわゆるPKだが、2発目をガードさせれば有利となる。1発目が当たれば2発目をしゃがまれず(しゃがむとヒットに)、カウンターヒット時および側面ヒット時は連続ヒットとなる優秀な連係技だ。


8フレーム発生の⊗にすら勝つ連係となる。2発目をしゃがまれるまでは出しまくってよし!!


アーチキックコンボの2発目はガードさせて3フレーム有利。再びアーチキックコンボを出せば……

トライアングルスプレッド(⊗)/発生12フレームの中段攻撃なので、暴れや反撃に使いやすい。ヒット時はたたき付けダウンを誘発し、後転受け身以外にはバックフリップ・スピニングエッジ1発目(⇦⊗)で追い打ちできる。(⇦⊗●/他キャラの⇦⊗●に相当するコンボ始動技。当然ジャンプステータスを持つうえ、リーチが長く横方向にも強い。さまざまな場面で役に立つ。

ペンデュラムスプレッド(⇨⊗●⊗)/上段肘撃ちからトライアングルスプレッドへの連係で、ディレイ可能。1発目をガードさせれば近い間合いで大きく有利となるので、⇩⊗や投げで攻めていける。2発目のディレイ幅が長く、1発目のカウンター確認から容易につなげられるぞ。


アーチキック(⇨⊗)は横に強く、ガード時5フレームも有利。接近戦で混ぜよう。

フリージア・スラスト(⇩⊗●)/発生は若干遅い分、ダウンを奪える下段蹴り。ヒット時は⇧☆で立ち状態に戻し、⇩⊗●で追撃するのが高威力だ。

ホライズンスライド(しゃがみ中⇩⊗●)/かなりの距離を移動するスライディングで、カウンター時に追撃できる。先端をガードさせれば硬直が減少するので覚えておこう。

アルトロデオ(⇨●⊗)/相手の足元を踏みつける下段攻撃。横に弱いが、前進するおかげでリーチが長く、ヒット時は近い間合いで有利となる。

サークルニー(⇨⊗●)/中段の回転膝蹴りで、リリの持つ技でも特に横方向に強い。これとロングレンジスローで相手の横移動を抑制していこう。

メヌエット(背向け中●⊗)/背向けから中段の2段チョップを放つ。発生9フレームと非常に早く、背後を取られたときのフォローで大活躍する。

ハングドキック・スピニングエッジ(背向け中⊗●●)/後転して2段蹴りから逆サマーを繰り出す背向け技。後転中のやられ判定が小さいので、こちらも背向け状態のフォローに使える。なお、1発止め、出し切りともに再び背向け状態となるので覚えておこう。

基本戦術

リリはリーチに欠けるので接近戦を仕掛けるのが理想。攻めの起点は、中段でガードさせて有利となるデフュージョンハンド(⇦●⊗)。ここからアーチキックコンボやアーチキック、ペンデュラムスプレッド1発止めを出してさらに有利な状況を作り出し、アルトロデオなどの下段を絡めて攻めていこう。もちろん、横移動での様子見も忘れずに。相手の技が空振りしたらすかさず⇦⊗●をたたき込むこと。

とはいえ、なかなか思ったように接近できないのが現実だ。そこで中距離戦では、バラードステップ(⇧⇦⇨)から立ち途中⊗●と、⇩⇦⊗●という入力で出せるホライズンスライドでのけん制が基本となる。ともにカウンター時に追撃できるのが利点だ。また、この距離では一気に接近して攻撃できるバックフリップ・スピニングエッジ1発止め(以下⇦⊗●)もオススメ。ヒット時はコンボにいける上、ガードされてもハングドキック・スピニングエッジなどの背向け技でフォローできる。これで相手が⇦⊗●ガード時に固まるようになったらしめたもの。おもむろに振り向き、強引に接近戦へと持ち込んでしまおう。


姿勢の低いハングドキック・スピニングエッジへと連係すれば、中段攻撃すら回避しつつ攻撃できる。


バックフリップ・スピニングエッジ1発止めは中間距離で便利。技後背を向けるが、ガードされても……

この技に注目!!



立ち途中●
立ち途中⊗●

[illegible]これとほとんど変わ[illegible]に、カウンター[illegible]追撃できる!! [illegible]やすさ満点。



バックフリップ・スピニングエッジ1発止め
⇦⊗●

[illegible]両足で攻撃し[illegible]チに優れたコンボ始動技で、ガードされても背向け技でフォロー[illegible]な技。

基本空中コンボ

①	↙2or↖3orライジングタクト(立ち途中2)→ヘリオトロープ(←2,1)→立ち2→ブラッディマスカレード・ハーケン(↓2,2,3)
②	立ち途中4 (カウンター)→↙2→→入れ1,2→ブラッディマスカレード・ハーケン(↓2,2,3)
③	マッターホルンキャノン(↓3+4)→アーチキック(→4)→(ダッシュ)→→入れ1,2→ブラッディマスカレード・ハーケン(↓2,2,3)
④	{バックフリップ・スピニングエッジ1発止め(↙3+4)～振り向き}orホライズンスライド(しゃがみ中↙3)(カウンター)→パドリングビート2発止め(↓1,2)→パドリングビート(↓1,2,4)
⑤	アーチキックコンボ(2,4)(壁やられ強)→クロックキック(→3+4)→↓1







[illegible]

浮かしたら、まずはヘリオトロープで刻み、次に立ち[illegible]を当てて

ブラッディマスカレード・ハーケンで締め!! 大変簡単な割には体力の4割を奪う。

コンボ解説

①は基本となる空中コンボ。すべて最速で[illegible]。②は[illegible]カウンター時の追撃。[illegible]が空中ヒットすると浮かし直せる[illegible]入れ[illegible]で拾えるのだ。③は浮きの高いマッターホルンキャノン[illegible]を下段さばきしたあとに決められる。④は崩れるやられに対する追撃。[illegible]上がり下段キックからも狙えるぞ。⑤は壁やられ強への追撃。クロックキックでたたき付ければ[illegible]による追い討ちが入るという仕組みだ。

コンボの狙いどころ

最も狙いやすいのは[illegible]する立ち途中[illegible]のカウンターヒット。[illegible]も、リーチが長く横に強いバックフリップ・スピニングエッジ1発止めも[illegible]い攻撃。もちろん、相手の技[illegible]に[illegible]を決めていくこと[illegible]



立ち途中[illegible]のカウンター時に追撃できるのはオイシイ!!

COMMAND LIST

LILI

技名(固有技)	コマンド(☆はニュートラル)	攻撃判定
ワンツートラップロー	1,2,3	上・上・下
ワンツースパインシュート	1,2,4	上・上・中
クイックラップロー	2,3	上・下
アーチキックコンボ	2,4	上・上
トライアングルスプレッド	1+2	中
バーティカルアクシズ	3+4	中
ペンデュラムスプレッド	→2,1+2	上・中
サークルニー	→3	中
アーチキック	→4	上
スライドスラップ	→1+2	中
クロックキック	→3+4	中中
ディレイクロックキック	→3+4,3	中・中
ディレイクロックキック・リターン	→3+4,3,4	中・中・中
デフュージョンハンド	↙1	中
フッキングヒール	↙3	中
シャットアップスタンプ	↙4,4	中・下
バックフリップ・スピニングエッジ	↙3+4,3+4	中・中中
パドリングビート	↓1,2,4	下・上・中
ブラッディマスカレード・ハーケン	↓2,2,3	中・上・上
ブラッディマスカレード・ランス	↓2,2,4	中・上・中
マッターホルンキャノン	↓3+4	中
フリージア・スラスト	↖3	下
エーデルワイス	↖4	下
ストーンガーデン	←1	中
ヘリオトロープ	←2,1 ※1	上・上
ラウンドカッター	←3	上
ラビットエア	←4 ※2	特殊動作
ラビットテール	←[4,3]	下
ラビットスパインシュート	←[4,4]	中
デンドロビウム	←1+2	中
フリップミラー	←3+4	特殊動作
スパインシュートff	←1+4	ガード不能
ウイングニー	↖3+4	中
ウイングニーキャノン	↖3+4,3+4	中・中

技名(固有技)	コマンド(☆はニュートラル)	攻撃判定
マスタングランス	↖4,4	中・中
アロンジェブラ・ピアス	→➡2	中
アルストロメリア	→➡3,3+4	中・中中
アルトロデオ	→➡4	下
スパインシュート	→➡3+4	中
パラードステップ	↓↙→	特殊動作
スラッシュヴァイン	↓↙➡1	中
シャンゼストライク	↓↙→2	中
アンガルド	立ち途中に1	中
ライジングタクト	立ち途中に2	中
ハニーサックル	立ち途中に3,4	中・中
ホライズンスライド	しゃがみ状態で↙3	下
シリンダートーキック	横移動中に3	中
メヌエット	横移動中に1+2	中
ハングドキック・スピニングエッジ	背向け中に3,3+4	中中・中中
テンペスト	背向け中に1+2	中中
リバースバーティカルアクシズ	背向け中に3+4	中
アンテロープキック	背向け中に↓3,4	下・中
フラットリップ	背向け中に↓3+4 ※3	下

10連コンボ

技名	コマンド	攻撃判定
10連コンボ(1)	4,1,3,3	上・上・中・中中
10連コンボ(2)	4,1,3,3,3,4,3,1,3+4,3+4	上・上・中・中・中・下・下・中・中・ガード不能
10連コンボ(3)	4,1,3,4,4,3,4,4,3+4	上・上・中・中・下・下・中・中・中

投げ技

技名	コマンド	抜け
デボーションキス	接近して1+3or→1+3	1
ソールスイープ	接近して2+4or→2+4	2
バウンスイング	左側面から接近して1+3or2+4	1
スナップクラッシュ	右側面から接近して1+3or2+4	2
ジャッジメントシグナル	背後から接近して1+3or2+4	×
ラフレシア	接近して↙1+2	1+2
コントル・カウンター	相手のパンチ攻撃に合わせて←1+3or←2+4	

※1:⬅で背向けに帰着　※2:➡でパラードステップへ　※3:➡で正面に帰着

[illegible]ち途中[illegible]も浮かし技。[illegible]でかつ正面でヒットした後は、唯一立ち[illegible]で拾える。もちろん、ここからもヘリオトロープ→ブラッディマ[illegible]

打撃、投げ、ガード不能！ 何でもありで勝利しろ!!



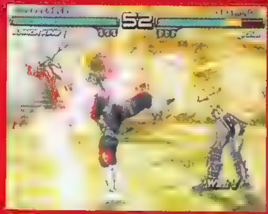
あのブラックジャガーのマスクをかぶったアーマーキングが復活！　キングの師匠がかぶっていたマスクを受け継いでいるだけあって、各種の投げ技は超強力。さらに今作のアーマーキングには、ガード不能の毒霧を吹くグリーンミストをはじめ、威力の高い打撃技など凶暴な固有技がそろっているぞ!!

小細工無用！

特殊ステップからの強力な浮かせ技を筆頭に、リーチの長い技がそろっているアーマーキング。このリーチを存分に生かせる中距離戦が得意とする間合いだ。

その半面、全般的に技の発生が遅く、使いやすい中段攻撃が少ないことも確か。

各種投げや下段攻撃には豪快なものがそろっており、投げコンボなど逆転を狙える技も多いので、普段はじっくり立ち回って、要所で接近戦を挑んで二択を迫っていこう。



ダークネス・スピンキックなど豪快な技も。不意を突いて壁際で使ってみよう。

特殊ステップからの主要技

アーマーキングは、⇨☆⇩⬂という入力で特殊ステップを出すことができるぞ。

ブラックスマッシュ（⇨☆⇩⬂●）／発生の早い上段の浮かせ技。ガード時は若干スキがあるが、間合いが離れることもあり反撃を受けにくい。常に狙っていきたい技だ。

シャドーラリアット（⇨☆⇩⬂●）／リーチが長く横への判定が非常に強い上段攻撃。ガード時にも大幅に有利となり、攻めを継続できる。ヒット時はさまざまな追撃が可能。

グリーンミスト（⇨☆⇩⬂●●）／非常にヒール（悪役）らしい、上段ガード不能の毒霧を吹く技。●と●を同時に入力することで、身を反らすモーションが無くなり発生が早くなる。ヒット時は大幅に有利となり、ショルダーインパクト（⇨●）が決まる状況もある。

そのほかの主要技

ダークネスサイクロン（●●）／中～上段の連係で、2発目に若干ディレイをかけてもつながる。2発目がカウンターヒットすると相手を浮かすことが可能。1発目止めをガードされても、しゃがみ状態なので手痛い反撃は受けない。

かち上げエルボー（立ち途中に●）／ノーマルヒットで崩れを誘発し、カウンターヒット時には背面を向かせる技。ガード時には反撃を受ける。

バックハンドチョップ（しゃがみ中⇦●）／発生は遅いが、ガードさせれば若干有利となる中段技。技の前半にしゃがみステータスが付いており、カウンターヒット時には追撃可能である。

ブラックニーリフト（⇦●）／相手の右横移動に強く、カウンターヒット時に追撃可能な中段の膝蹴り。

ワインドアップストンピング（⇨●）／ダウン中の相手に当たる中段攻撃。対となる下段攻撃が強力なため、起き攻めで使うと有効。

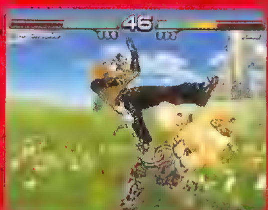
スーパーキック（⇨➡●）／リーチが長く、ヒット時に追撃可能な上段蹴り。ガードされても若干不利になる程度だ。

水面蹴り（⇨●）／発生が早い下段の回し蹴り。ヒットしても受け身を取られてしまう。

ニーリフトコンビネーション（⇩●●●）／⇩●という、発生の早いしゃがみステータス技始動の連係。ガードされると反撃を受けるが、相手の連係への割り込みに重宝する。

シャイニングケンカキック（⇨⇨⇨●）／走り中にも出せる投げ技。発生が早く、投げ抜けされにくい。ランニングクロスドライバーと同じコマンドでもあり、素早く入力できるようになっておきたい。

⇩●／ガード時に反撃を受けるが、主力となる中段攻撃。



シャイニングケンカキックは、近距離からでも出せるようになると非常に強力。



ワインドアップストンピングや水面蹴り、ローブローなどを使って起き攻めしよう。

基本戦術

メインとなる中間距離では、発生の早いブラックスマッシュとショルダーインパクトを警戒させ、安易に技を出せなくさせよう。相手が固まりがちになったら、スキの少ない特殊ステップからの立ち途中●（⇨☆⇩⬂●）やロングレンジスローなどを軸に二択を迫って、リードを保ちたい。

リードを許したときは、ダメージの大きい二択を迫っていく必要がある。中段攻撃の選択肢としては、アーマーキングの空中コンボは威力が高いことを考慮に入れ、リターンを重視して⇩●を打っていくといいだろう。

対になる選択肢としては、主に威力の高い投げを使っていこう。ダブルアームスイング（⇨☆⇦⇧⇩⇦➡●）や、ツームストンパイルドライバー（⇧➡●）、シャイニングケンカキック（⇨⇨⇨●）を使い分けられるようになると心強い。

また、特殊ステップからこの3種の投げをスムーズに出すことができれば上級者でも視認してから抜けることが難しいので、大きな戦力となる。

リーチで圧倒できる中間距離ではじっくりと、近距離戦ではハイリスクハイリターンな二択を武器に、大胆に闘おう。

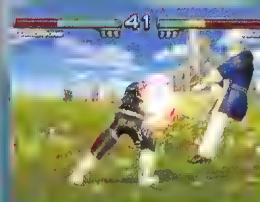
ダブルアームスイングは、壁に当てると追撃を含めて体力の7割近くを奪う脅威の投げ技だ。





ブラックスマッシュのヒット率は勝率に直結するので、自由自在に出せるようになろう。

この技に注目!!



ショルダーインパクト
⇨●



ローブロー
⇨➡☆●

基本空中コンボ

①	ブラックスマッシュ（⇨☆⇩●●）→ブラックスマッシュ（⇨☆⇩●●）→立ち●→ランニングクロスドライバー（⇨⇨⇨●）
②	ブラックスマッシュ（⇨☆⇩●●）→ライトストレート～レフトアッパー（●●）→⇨入れワンツーパンチ（●●●）→ショルダーインパクト（⇨●）
③	⇩●→ダークネスサイクロン（●●）→立ち●→ランニングクロスドライバー（⇨⇨⇨●）
④	ローブロー（⇨➡☆●）カウンターヒット→エルボードロップ（⇧●）
⑤	ブラックニーリフト（⇧●）カウンターヒット→右横移動→レバークラック（⇧●）→立ち●→立ち●→ランニングクロスドライバー（⇨⇨⇨●）

コンボ解説

①のコンボは、いかに素早く2回目の[illegible]スマッシュと最後の[illegible]ランニングクロスドライバーを出せるかにかかっ[illegible]コンボは安定しないときに使おう。④のコンボはバックハンドチョップ（し[illegible]状態で⇩●）カウンターヒット始動でも決まる。ちなみに、バックハンドチ[illegible]ならば、相手が[illegible]いキャラの場合のみ立ち●で拾って空中コンボへ移行できる。⑤のコンボは水平チョップカウンターヒット始動でも可能。その[illegible]すること。







すると相手が高く浮き、立ち●で拾うことができる。

⇩●で浮かせた後は若干待ってダークネスサイクロンを出す。

最後はランニングクロスドライバーを素早く入力するだけだ。

コンボの狙いどころ

ブラックスマッシュは中間距離で特殊ステップだけ出しておき相手の技が空振りしたところに決めていくほか、置くように使ってみるのも悪くない。⇩●はリーチが短いので、主に相手の技を横移動でスカしたときに使っていこう。



横移動時は常にスカし⇩●を意識しよう。

COMMAND LIST

ARMOR KING

技名（固有技）	コマンド（☆はニュートラル）	攻撃判定
ワンツーパンチ	●●	上・上
ライトストレート～レフトアッパー	●●	上・中
ダークネスサイクロン	●●	中・上
ロンダートキック	●	中
スペースローリングボディプレス	●●	中・中
スペースローリングエルボー	●●	中・上
ブラックエルボーフック	⇨●●	上・上
スイッチキックトルネード	⇨●●●	上・中・上
ワインドアップストンピング	⇨●	中
ハンマーインパクト	⇨●	中
ショルダーインパクト	⇨●	中
レバークラック	⇧●	中
スマッシュフック	⇧●	中
ブラックニーリフト	⇧●	中
フランケンシュタイナー	⇧●	特殊中段
ニーリフトコンビネーション	⇩●●	特殊中段・中
フラッシングエルボー	⇩●	中
タロスカッター	⇩●orしゃがみ状態で⇩●	下
シャドーステップ	⇩●or⇩●	特殊動作
水面蹴り	⇧●	下
ロードロップキック	⇧●	下
ブラックジャブ	⇦●	上
ハンマーエッジ	⇦●	中
トラースキック	⇦●	上
リバーススイッチキックトルネード	⇦●●	中・上
プッシング	⇦●	ガード不能
アローストレート	⇦●	上
ダークヴィーナス	⇦●　※1	ガード不能
水平チョップ	⇩●	上
エルボードロップ	⇩or⇧or⇩●	中
ナックルボム	⇩●	中
スーパーナックルボム	⇩●⬇	ガード不能
シザースキック	⇩●	中
ジャンプインナックルボム	⇩☆●	中
ジャンプインスーパーナックルボム	⇩☆●⬇	ガード不能
ジャンプインタロスカッター	⇩☆●	下
ジャンプインムーンサルトドロップ	⇩☆●	ガード不能
ストマックシェイカー	⇨➡●	中
スーパーキック	⇨➡●	上
ケンカキック	⇨➡●	中
フライング・フォアアームズ	⇨➡●	上
フェースキック	⇨➡●	中
ローブロー	⇨➡☆●	下
シャドーラリアット	⇨☆⇩⬊●	上
ブラックスマッシュ	⇨☆⇩⬊●	上
ダークネス・スピンキック	⇨☆⇩⬊●	上段ガード不能
ジャンピングニーアタック	⇨☆⇩⬊●	中

技名（固有技）	コマンド（☆はニュートラル）	攻撃判定
グリーンミスト	⇨☆⇩⬊●	上段ガード不能
ジャンピングケンカキック	⇨⇨➡●or走り中に●	中
かち上げエルボー	立ち途中に●	中
地獄突き	立ち途中に●	中
バックハンドチョップ	しゃがみ状態で⇩●	中
アッパーカット	横移動中に●	中
バズソーキック	横移動中に●	中
ネックカットキック	横移動中に●	上
急所蹴り	背向け中に●	中
ターンソバット	背向け中に●	中
ムーンサルトドロップ	背向け中に●	ガード不能

10連コンボ

技名	コマンド	攻撃判定
10連コンボ1	⇧●●●●●●●●●●	中・上・下・中・中・中・上・上・中・上段ガード不能
10連コンボ2	⇧●●●●●●●●●●	中・上・下・中・中・上・中・中・上・上段ガード不能

投げ技

技名	コマンド	抜け
ココナッツクラッシュ	接近して●or⇨●	●
ブレーンバスター	接近して●or⇨●	●
スタイナースクリュードライバー	接近して●or⇨●⇩⇩⇩●	●
リバースデスバレーボム	左側面から接近して●or●	●
垂直落下式リバースDDT	右側面から接近して●or●	●
リバースDDT	背後から接近して●or●	×
DDT	⇧⇧●	●
ツームストンパイルドライバー	⇧➡●	●
ダブルアームスイング	⇨⇦⇧⇩⇦➡●	●
アーマーキングドライバー	しゃがみ状態で⇧⇩⬊●	●
デーモンボム	しゃがんでいる相手に接近して⇩●	●
スピニング・レッグロック	しゃがんでいる相手に接近して⇩●	●
シャイニングケンカキック	⇨⇨⇨●	●
マウントポジション	仰向けダウン相手の頭側or足側で⇧●or⇧●　※2	●or●
ターンオーバー	仰向けダウン相手の側面で⇧●or⇧●	●or●
バックマウントポジション	うつ伏せダウン相手に⇧●or⇧●	●or●
マッスルドライバー	空中の相手に⇨⇦⇧⇩⇧➡●	×
ランニングクロスドライバー	空中の相手に⇨⇨⇨●	×

ダークネスマグマドライブ

技名	コマンド	抜け
コブラクラッチ	接近して⇨☆⇩⬊●or●	●or●
投げっぱなしハーフネルソン	コブラクラッチ中に●●●	●
胴締めスリーパー	コブラクラッチ中に●●●	●
逆落とし	コブラクラッチ中に●●●	●
トリプルナックル	胴締めスリーパー中に●●●	●
ストレッチマフラー	胴締めスリーパー中に●●●	●
チョークスリーパー	逆落とし中に●●●	●
スリーカウントパンチ	逆落とし中に●●●	●

※1:⬊でキャンセル可　※2:頭側でも可

主な新技の性能インプレッション!!

主要新技チェック！



[illegible]

※この記事は開発中の基板を元にしたものです。製品版では変更がある可能性があります。

新生レイヴンは背向けが肝！



技名	コマンド	攻撃判定
ファフニール	背向け中に● ● ●	上・中・中

新技大量追加!!

背向けへの移行技、背向けからの新技が追加され、より忍者らしい進化を果たしたレイヴン。新技の(背向け中に◇●)は、下段判定のスライディング。ヒット時は転ばした相手の下を通過して、再度背向けになりバットロール(背向け中に◇●)で追い打ちが可能だが、ガード時のスキは大きい。

ファフニール(背向け中に●●●)は空中コンボで大活躍。チャリオット(●●)ヒット時などの追い打ちに組み込んで大ダメージを与えることができる。また、既存技のバットロール(背向け中に◇●)やチャリオット、ファフニール3発目からはそれぞれ●の追加入力でスムースにファントムロールに連係できるようになり、相手の背後にまで回り込み、かつレイヴンがすぐ動けるようになるためガード時のスキが無く強力だ。

一方、前作で強力だったヒュドラバインド・ハイ2発止め(●●)はガード時の硬直が延び、ライジングトゥーキック(◇●)などで浮かされるほどになっていることに注意。



ファントムロールへの連係は安定して対応するのが難しいので、多用できる。

念願のステータス技をゲット!!



技名	コマンド	攻撃判定
腓骨抜き	◇●	下

新技&旧技チェック

腓骨抜き(◇●)はしゃがみステータスの付いた下段攻撃。下段の固有技が少ないデビルジンにとってうれしい新技だ。ダウン状態の相手への追い打ちにも使えるぞ。

◇●はジャンプステータスの付いた中段攻撃。ヒット後は間合いが離れてしまうため確定する追い打ちは無いが、リスクの小さい中段のけん制技として使いやすい。

旧作で猛威を振るった破壊打ち(◇●)は風神ステップへの移行が遅くなったため、破壊打ち～風神拳が連続ヒットしなくなり火力が激減。これにより各種中段攻撃をしっかりと使い分ける必要がある。

横移動中●はヒット時に相手を高く浮かせることができる。さまざまな空中コンボを決めることができ、コンボ次第では相手の体力の半分を奪うことが可能。ガードされたときには相応のリスクを覚悟しなければならないが、一発逆転を狙いたいときにはぶっぱなしていこう。

旧作での横移動攻撃であった斬首刀は(◇●)というコマンドに変更された。



◇●が追加されたおかげで、風神拳コマンド失敗はもう怖くない?

もうセコイとはいわせない!?



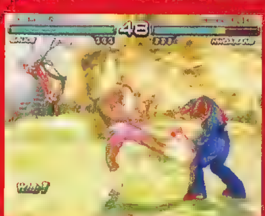
技名	コマンド	攻撃判定
ティー・ソーク・カウ	●	中

新技で悪夢を見せろ！

ティー・ソーク・カウ(◇●)はリーチが長くスキが無い上に、下への判定も強いなど優秀過ぎる中段攻撃。ノーマルヒット時は追い打ちが確定し、カウンターヒット時はブルニードル(◇●)から空中コンボへ移行可能。さまざまな場面で使っていける技だ。

●●は相手の右横移動に対して強い、中段のボディブロー。カウンターヒット時に連続ヒットする上段攻撃(◇●●)と下段攻撃(◇●●)への派生がある。二つの派生は共にカウンターヒット時に崩れを誘発できるので、ディレイを生かして使っていこう。

◇●●は、2発目を下段さばきされてしまう上に、ガードされると大きな反撃を受けるので注意。



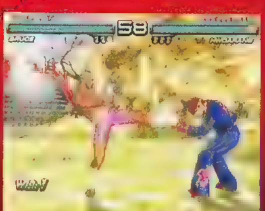
さらば…入れストレート・ローハイキック。永遠の友よ……。

ムエタイを支える旧技の変更点

ワン・ツー(●●)がノーマルヒットで連続に。しかしワン・ツー・ミドルへの派生が削除、ほかの中段派生もスキが増加するなど、コンビネーションで相手を押していくことが難しくなった。初段カウンターヒット時にも全段つながることは無いので、カウンターヒットを狙う場合、サザンクロスコンビネーション(●●●)を使おう。

また、特殊ステップ(◇☆)から●と●で立ち途中攻撃が出せるようになった。各種派生技もスムースに出るので、上下の揺さぶりとして十分に使っていける。

トライデントロー(◇●)はダメージが上昇したが、ガード時間合いが離れず、硬直が増加した。



シャッターキック(●●)は初段しゃがみヒット、もしくはカウンターヒットで連続する。



技名	コマンド	攻撃判定
コンビネーションドライ	●●●	上・上・中

使いやすい新技が追加!!

↓●で出る新技の下段攻撃は見てガードするのは困難な発生の早さで、ダウン中の相手にも確実に当たる。何より注目したいのがノーマルヒット時の有利フレームだ。ヒット後のこちらの◁●によって相手の技をほぼ抑制できるので、再度こちらから攻め込むことができる。相手がこの技を警戒してしゃがみ始めたら、シルバーヒール(◁●)で二択をかけるのが効果的。

さらにもう一つ注目したい新技が、コンビネーションドライ(●●●)。この技は初段カウンターヒット時にすべてつながる3段技だ。慣れればカウンターヒットを確認して出し切ることもできる高性能な技だ。なお、2発止めから(●)入力でヒットマンスタイルに移行することもできるので、うまく派生して相手をほんろうしていこう。



コンビネーションドライで空中コンボを締めると、相手をたたき付けつつしゃがみ状態になるので……



寝っぱなしや横転にはダメージの上がったスライディングを。警戒されたら立ち途中●を使おう。



技名	コマンド	攻撃判定
パイソンプレス	●●	中・中

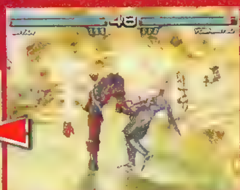
新技と既存技の変更に注目!

今作で追加されたパイソンプレス(→●●)は、発生が早く連続ヒットするので、技のスカりや確定反撃にかなり使い勝手がいい。さらに、挑発(●)を壁際でヒットさせたら、この新技を使って相手を簡単に壁やられ状態にできるぞ。

↓●●は、スウェー(↓◁●)から出せる中段の浮かせ技。攻撃判定が低く、ダウン中の相手にもヒットする。

既存技の変更点もチェックしていこう。ニーブレイク(◁●)が、相手の状態にかかわらずヒットさせてもよろけるだけとなった。このよろけ状態にはマッハパンチ(◁●●)が確定するが入力が若干シビアなので、下段さばきからは直接パイソンプレスを決めていくのもいい。

下段技の火力が弱いのは相変わらず。投げを使って相手をうまくしゃがませていこう。



壁際で挑発ヒットなどからニーブレイクを決めて、相手をよろけさせると……



ジェットアッパーやパイソンプレスまで確定! 相手の体力をごっそり奪うことができる。



技名	コマンド	攻撃判定
螺旋裏拳	←●●	上・下

連係技が増えた!

既存技の変更点はほとんど無く、忌怨風や真・奈落払いといったテクニックも依然健在。「1」「5」と変わらない感覚で動かせるので安心しよう。

●●●は、左前蹴り→リードジャブ(●●)から膝蹴りを出す新三段連係。3発目がヒットすれば崩れを誘発してコンボを決められる。総ダメージが高いので空中コンボに組み込んでいくのもオススメだ。3発目はディレイをかけることができ、暴れる相手にヒットさせやすいのも使いやすいポイントである。

●●は連続ヒットする中段の2連攻撃。初段の攻撃発生が非常に早く、ライジングトゥーキック(◁●)をガードした後の反撃技として重宝しそうだ。一応、崩れダウンを奪ったところに前ダッシュからの踵切り(◁●●)で追い打ちが可能だが、間合いを詰める前ダッシュの加減が難しく、確実ではない。

↓●●●は螺旋裏拳(◁◁●)から下段裏拳への連係攻撃。2発目がヒットすればダウンを奪え、空中コンボを決めることができる。



●は発生が早い中段攻撃。壁付近なら追撃も簡単だ。



技名	コマンド	攻撃判定
白連斧月	➡●●	中・中

※:新技5は技後●で鳳凰の構えに移行

挑打連掌が強化!

浮かせ技の挑打連掌(◁●●)ヒット時の相手の浮きが仰向けになった。これにより、空中コンボが強力に。挑打連掌→奮連砲～背向け(●●)→背身掌1発止め(背向け中に●)→背身掌2発止め(背向け中に●●)→双掌(◁●●●)が入るぞ。

相手の右キックによる下段攻撃を下段さばきした後に出しても2発目が空振りすることが無くなったのもうれしい強化点だ。ただし、この状況では軸ズレにより上記のコンボが決まらないので注意。引き投げのコマンドが◁●に変更され、抜けコマンドが●●になったことも特筆すべき点だ。

新技はどれも高性能。カウンターヒット時に空中コンボに移行できる◁●はリーチが長く、ガードされてもシャオユウ側が先に動けるので中距離戦で重宝するぞ。



挑打下掃掌(鳳凰の構え中に◁●)はしゃがみステータスが付き、カウンターヒット時は投げに移行。



発生の早い立ち●が復活。カウンターヒット時は前ダッシュから奮連砲で拾って空中コンボへ。

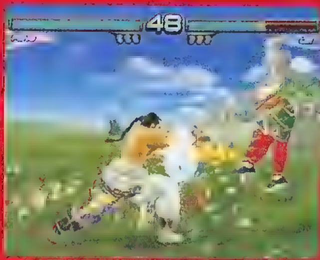


技名	コマンド	攻撃判定
鬼弾激掌		下・中

鬼弾激掌（↓◎◎）は初段の発生がかなり早く、ダウン中の相手にもヒットする。空中コンボを右脚爪蹴破（↘◎◎）で締めた後などに有効だ。この新技の追加によって立ち状態からのローキックが↓◎入力に変更。同じく空中コンボに活躍した倒震脚も（相手ダウン中に↓◎）にコマンドが変更された。

【◎◎】◎は両断把（【◎◎】）から連続ヒットする派生技。両断把はヒット時ダウンを奪えなくなったが、この派生までヒット時はコンボに移行可能。コンボには鬼弾激掌が有効。

ほかに旧作からの変更点として、裂蹴脚（↓↘→◎）がしゃがんでいる相手にもヒットするようになったことが挙げられる。


ダウン補正が100%になったため、起き攻めには↓◎◎と倒震脚とを使い分ける必要があるぞ。



技名	コマンド	攻撃判定
崩捶		中
猛虎硬爬山		上・上・中

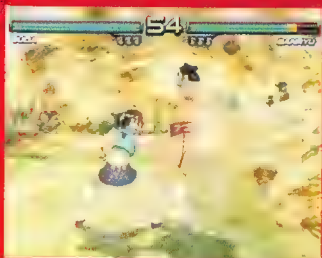
使いにくかった技が強化され、戦術の幅が広がったジュリア。

新技の崩捶（↘◎）は、前半部分にしゃがみステータスがあるパンチ攻撃。ガードされてもスキが小さく、カウンターヒット時には崩れを誘発しコンボに移行できる。

【◎◎】◎は、下段キック部分と上段パンチ部分の攻撃判定がほぼ同時に出るため、ジャンプステータスの技でも対処されにくい。追加の◎入力で肘が派生する。

猛虎硬爬山（→◎◎◎）は、逆ワンツー（→◎◎）から派生する中段攻撃。各種投げとの二択が強力だ。

既存技では、虎身肘（→◎）の強化がうれしい。スカりにくくなり、コンボにも組み込みやすくなった。


猛虎硬爬山は、ヒット時に壁やられ・強を誘発。ディレイもかかるため、壁際での主力となりそうだ。



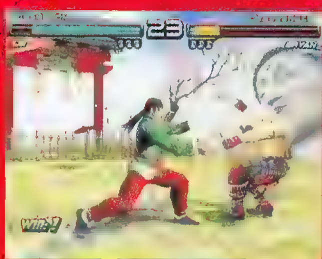
→◆◎は中段のドロップキックを放ち、仰向け相手足側ダウンへ移行する。その後の状況は不利だ。

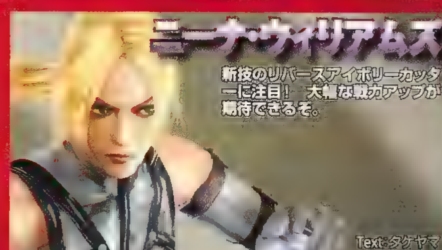
↑◎は身を引いてから龍砲（龍の構え中に◎）のようなモーションで攻撃する。ヒット時にたたき付けダウンを誘発し、後転受け身以外には咬龍掌（→◆◎）で追撃できる。

立ち途中◎◎はアッパーを2回放つ技。連続ヒットするが、2発目にスキがあるので注意したい。共にカウンター時は浮かしを誘発する。

しゃがみ状態で↙◎◎◎は、下段パンチ2回から中段蹴りへの連係。2発止めからは背向けに、3発目からは自動で妃睡鳥に移行するぞ。

なお、妃睡鳥からは、新たに三つの技が出せるようになった。


↑◎は身を引くため、回避性能を持つ。狼牙蛇突連撃4発止め（→☆◎◎◎◎）後などに出すと有効。

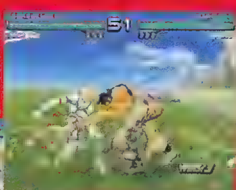


技名	コマンド	攻撃判定
リバースアイボリーカッター		中・中

リバースアイボリーカッター（←◎）は、発生が早く、ノーマルヒットで相手を浮かせる強力な中段攻撃。ガード時に反撃を受けるので多用できないが、確定反撃用の技として非常に優秀だ。『DR』ではレフラホーンキック（→◎）ヒット後に追い打ちが入らなくなっているので、この技による確定反撃はぜひマスターしておきたいところ。

失脚（↓↑◆）からの新派生である↓↑◆◎は、見た目に反してスキの小さい浮かせ技。横移動に強いので、投げとの二択だけでなく横移動対策としても使える。

「DR」では、パンチ・キックどちらを下段捌きした場合でも……、




リバースアイボリーカッターが確定！ 大ダメージを与えられるぞ。

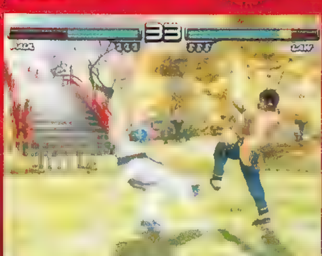


技名	コマンド	攻撃判定
出足払い		下

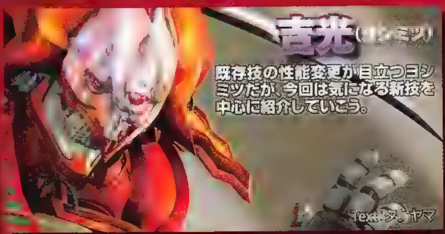
出足払い（→◎）はまさに相手の足を払うように出す蹴り技で、ヒット後は若干有利になる。ダメージは低いものの、立ち状態からすぐに出せるため不知火（横移動中に◎）よりも連係に組み込みやすい。

↑◎は、攻撃発生は遅いのだが、技の出始めに上段パンチをさばく性能を持っている。また、カウンターヒットすれば崩れを誘発することができる。

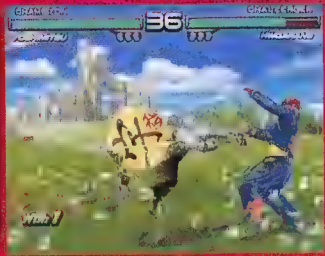
↑◎◎◎はボディブローから始まる三段連係。ガードされたときには2発目の上段攻撃をしゃがまれる危険はあるが、相手は手を出しにくくなったのでボディスウェー（←◎←）からの派生技を生かしやすくなったぞ。


見た目は地味だがケズり技に最適な出足払い。ダウン状態の相手にもヒットする。

吉光（ヨシミツ）



技名	コマンド	攻撃判定
神隠し	卍蜻蛉中に●	上段ガード不能
迅流撃	↓●● ●	下·中



走り中に●で、ほかのキャラと同じようにスラッシュキックが出るように！ うれしい変更点だ。

迅流撃（↓●●）はしゃがみステータスの付いた下段攻撃。カウンターヒット時にコンボを決められる。1発止めを基本にし、ガードされそうな場面では2発目まで出し切るといった使い方をしていこう。2発目がカウンターヒットした際には相手の背面を取ることができるぞ。

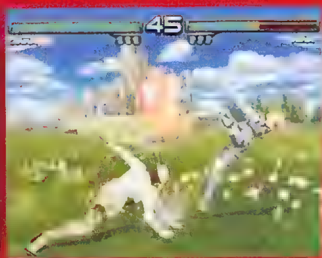
神隠し（↑●中に●）は卍蜻蛉からの中段打撃投げ。ガードされると反撃を受けるが、リーチがかなり長いのが長所だ。

既存技の重要な変更点に、突衝（↑●）の空中ヒット時にヨシミツが倒れなくなったことが挙げられる。非常に起き攻めがしやすく、コンボダメージも高い。『DR』では突衝締めを基本のコンボにしよう。

アンナ・ウィリアムズ



技名	コマンド	攻撃判定
ピンヒールステッチ	●●	中·中



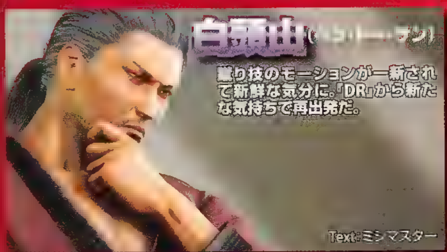
ピンヒールステッチヒット後はエンプレスヒール（↓●）で追い打ちしていこう。

新技のピンヒールステッチ（↓●）は中距離から跳び込む浴びせ蹴りのような技。ダウン状態に当たるため距離が遠いときの起き攻めで使えそうだ。

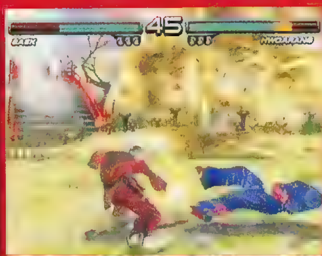
クリムゾンアロー（↓↓➡●）は掌握ステップ（↓↓➡）からの派生技で、レイヴンのモータルエルボーそこ（↓↓●）とほぼ同等の性質。そこリーチがあり、ガード時は間合いが離れ安全だ。

また既存技では、モーション変更によりヒットしやすくなったコールドブレード（しゃがみ前進中に●）に注目。以前はヒットしそうな間合いでも空振りすることが多かったが、解消されて使いやすくなっているぞ。

白頭山（ペク・トー・サン）



技名	コマンド	攻撃判定
フレイルスタンピート	●● ●	中·上·上



受け身を取らない相手への起き攻めに困っていたが、ダウンにもヒットする↓●が活躍。

↓●●は下段始動で2発連続ヒットする新技。ヒット後は若干不利だが、相手の攻めをフラミンゴで回避しやすい状況になる。

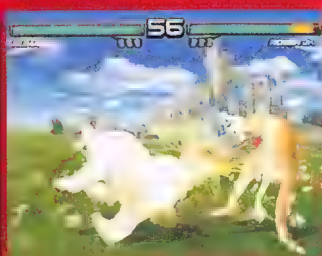
↓●は、ダウン状態にもヒットする手刀による中段攻撃。ダウン状態の相手に有効な追い打ち技が無かったペクにとっては、頼れる技だ。また、ダークハルバート（↓●）がダウン状態に当たりやすくなったため、非常に起き攻めがしやすくなった。

フレイルスタンピート（➡●●●）は、ディレイをかけつつ出すことができる。2発目までは連続ヒットするので基本は2発止めで使おう。2発目をカウンターヒットさせれば崩れ状態を誘発できるので、出すならばカウンターヒットさせたい。

クマ&パンダ



技名	コマンド	攻撃判定
シェイプアップキック	●●	下



↓●は判定が大きい。確定反撃や空中コンボの締めとして使うのも有効だ。

前作までは苦戦することの多かったクマだが全体的に強化された。↓●は中段蹴りの浮かせ技。ノーマルヒットでも高く浮くが、クマ自身の硬直も長く強力な空中コンボは決めづらい。だが、相手は受身を取ることができないため、サーモンハンティング（↓↓●）での追い打ちが確定する。

また、これと似たモーションのシェイプアップキック（↓●）も追加。ノーマルヒットでダウンを奪える下段攻撃なので二択に使えるが、どちらもガードされるとスキが大きいので注意が必要だ。

既存技では、ベアラリアット（↓●）がカウンターヒット時に空中コンボに移行できるようになった。

三島 平八（ミシマ・ヘイハチ）



技名	コマンド	攻撃判定
天魔覆滅	●●	中·上



相手の足をつかむ下段攻撃。これだけではダメージが低いので、必ず派生の●まで入力しよう。

青龍門が削除され、初段の肘攻撃から二つの派生技が追加された。天魔覆滅（↓➡●●）は2発連続ヒットするので使い勝手がよく、ガードされても有利な状況となる。ただし2発目は上段攻撃なので、しゃがまれると反撃を受けてしまう。2発目が中段攻撃の↓➡●●を裏の選択肢として使っていこう。

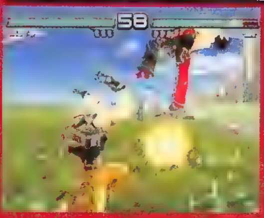
↓●●は剛拳烈破（↓●）から派生技を出せるようになったもの。連続ヒットでダウンを奪える強力な中段攻撃だぞ。

↓●●は、1発目がしゃがみステータスを持つ下段攻撃。ヒット時は打撃投げに移行する。ステータスを生かせば不利な状況からでも狙っていくことができる。

ジャック5



技名	コマンド	判定
ピボットガン・ダブルリフトアップ		中・中



ピボットガン・ダブルリフトアップ()は初段カウンターヒットで2発連続ヒットする。

アッパー系を中心に半分以上の技のモーションが変化したジャック5だが主力技の性質やリーチはほぼ変わらないので従来通りの戦術が可能。

その場座り、ヒッププレス後からは中段攻撃派生のが追加。モーションが変わってキチンと4発連続ヒットするブラッドファン(その場座りorヒッププレス後or)との択一攻撃に使っていけるぞ。

新技の立ち途中は中→中→下のコンビネーション。壁際でメガトンパンチ()を当てた後に出せば、簡単でダメージの高いコンボになるのでオススメだ。

また、細かい変更点だが、しゃがみ中としゃがみ前進中が新モーションになった。後者はダウン中の相手にヒットしなくなったので注意。

花郎（ファラン）



技名	コマンド	判定
ファイアストームレフト	左足上げ中に	中・上
ファイアストームライト	右足上げ中に	中・上



右構え中のは、カウンターヒット時には相手をたたき付けてダウンさせるので、追い打ちできる。

今回のファランは、バーストヒール(立ち途中に)ヒット時の距離が近くなるなど細かな変更点が多いが、基本戦術に大きな変化は無さそうだ。

注目の新技、右構え中は右構えからの振り下ろすような中段パンチ。カウンターヒット時はダウンを奪え、ガードされても有利なため攻めを継続することが可能。

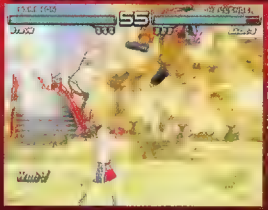
ファイアストームレフト(レフトフラミンゴ中)とファイアストームライト(ライトフラミンゴ中)は、それぞれ左右のフラミンゴから出せる新技で、中段蹴りから上段蹴りに派生する。1発止めはフラミンゴからの下段攻撃との二択に使え、出し切りは空中コンボに組み込めるぞ。

主力の踵落とし(立ち途中に)1発目の判定は、前作と同じく小さい。

スティーブ・フォックス



技名	コマンド	判定
ランカスターコンビネーション		中・上・中・中



ロングダッキング()からのシーホークアッパー(ダッキング中に)が高く浮くように。

新技のランカスターコンビネーション()は1・2発目が連続ヒットするコンビネーション。どこで止めても多少のスキがあるが、4発目まで出し切ってでフリッカーに移行すれば反撃を受けないぞ。

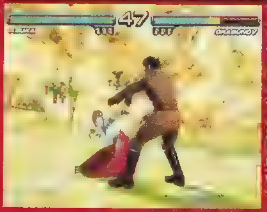
中には、左横移動→ウェービング・レフト()で相手の攻撃を避けた場合に狙おう。側面から当たれば、3発連続ヒットする上にスティーブ側が有利な状況となるぞ。

既存技の性能変更で押さえておきたいのは、チョッピングライト(フリッカー構え中に)がダウン中の相手に当たるようになったこと。ドラゴニックハンマー()後に確定で追い打ちできるほか、起き攻めで使用すれば下段のダウン攻撃とのローリスクな二択を迫れるのが強みだ。

風間飛鳥（カザマアスカ）



技名	コマンド	攻撃判定
水仙		上下・中



はしゃがみステータスで姿勢自体も低いため、中段攻撃の下を潜ることもしばしばある。

新技のからは、3発目が中段の水仙()と、3発目が下段となるで二択を仕掛けられる。ともにスキはあるので、ヒット時有利となる2発止めも使い、相手を惑わせよう。

は燕槌～彩華()からの新派生で、中段回し蹴りを放つ。彩華のカウンターヒット効果がのけぞりに変わったが、を出しておけば連続ヒットしてダウンを奪えるのだ。また、圧勁()などから白鷺遊舞2発止め()→として空中コンボに組み込むこともできるぞ。

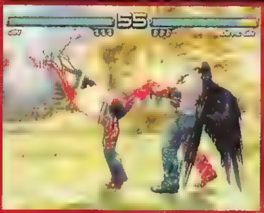
は発生12フレームでしゃがみステータスを持つ中段攻撃。ヒット時大幅に有利となるのもうれしい。

なお、主力技だった雅(しゃがみ状態で)と香月(立ち途中に)だが、ともにスキが増えてしまった。

風間仁（カザマジン）



技名	コマンド	判定
真空飛び上段蹴り	中に	上



ヒット後は、右踵落とし()→右下段後ろ回し蹴りで追撃できるぞ。

新技のはノーマルヒットで崩れを誘発する上段蹴り。見た目の通り横への判定が非常に強いので、左中段直突き()や逆突き()といった直線的な技を横移動で避けようとする相手に出していこう。

中には左回し突き(中に)からの新派生。連続ヒットするほか、2発目に長いディレイをかけることが可能だぞ。壁やられ・強誘発技なのもうれしい。

相手ダウン中には新技のダウン攻撃。右下段後ろ回し蹴り()と比べるとリーチが短いが、攻撃力が高く、ガードされても反撃を受けづらいという利点がある。

既存技では、飛び二段蹴り()の硬直が増加！ コンボが入りづらくなってしまったことに注意。

クリスティ・モンテイロ／エディ・ゴルド



技名	コマンド	判定
バナネイラ・ホラール	しゃがみ状態で	下



前方ジャンプのスイ・シジュ(or)が出せなくなったので注意。

新技で最も使い勝手がいいのは、バイシャ・ブラッソ～ピリパ()。1発目の下段はリーチが非常に長い上、しゃがみステータス付き。おまけにダウンにまでヒットするため、けん制から割り込み、起き攻めにコンボとあらゆる場面で活躍するぞ。1発目カウンターヒット時はピリパまで連続ヒットして相手を浮かせることができる。

バネイラ・ホラール(しゃがみ状態から)は座りに移行する特殊な下段。カウンターヒット時のみ相手をダウンさせてカルーダ～コンピナソ・マカコ・エンペ(座り中)→で追い打ちできる。ガード時は空中判定を拾われコンボを決められるので注意。

また、のモーションが変更され、攻撃判定が上段から中段になった。リーチが長く、使い勝手がいい技だ。

キング

ダブルフックインパクト(⇦●●●)はエルボーフック(⇦●●)から上段攻撃へ派生する新連係。カウンターヒット時には連続ヒットするが、ノーマルヒット時は2発目をしゃがまれてしまう。

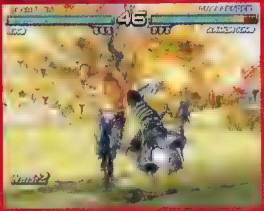
●●はブルータルサイクロン1発目(●)から上段蹴りへの連係。ノーマルヒットではつながらないが、ブルータルサイクロンの2発目を見てから、パンチさばきをする相手などに有効だ。

⇨●●●●はローリングエルボーラッシュの2発止め(⇨●●)後に、上段のストレートを繰り出す技。ガード時に反撃を受けず、2発目ヒット時には3発目をしゃがもうとする相手にヒットする。

ジャガーステップ(●)からは、上段攻撃である●の派生と中段攻撃のジャガーステップ・ソバット(●●)が追加されたが、その可能性は未知数だ。



技名	コマンド	判定
ダブルフックインパクト	⇦●●●	中・上
ジャガーステップ・ソバット	ジャガーステップ中に●	中



自分の右側に壁があるときはダブルフックインパクト後にトウーキック(⇨●)で拾えるぞ。

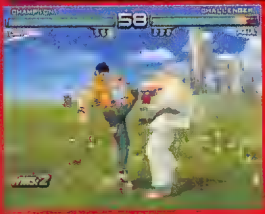
マーシャル・ロウ

タイガーファング(⇦●●●)は中段の横蹴りから上段回し蹴りへの連係技。1発目は発生、ガード時の不利フレームともドラゴンストーム1発目(⇦●)とほぼ変わらない性能。自分の右側に強いので、2P側でブレイクロー(⇦●)を当てた後などに連係させよう。相手はしゃがみ状態なので左側にしか横移動できないため、効果的だ。2発目は1発目カウンターヒット時につながるが、ノーマルヒット時はしゃがまれてしまうのが怖い。ヒット時に有利となる1発止めから攻めるといい。

ウルフファング(背向け中に●●●)は振り向き蹴りから中段回し蹴りへの連係。2発目は1発目カウンターヒット時に連続となる。1発目の発生は10フレームなので、使いどころは振り向きキックとほとんど変わらない。



技名	コマンド	判定
タイガーファング	⇦●●●	中・上
ウルフファング	背向け中に●●●	上・中



タイガーファング1発止めの後はヒット、ガード問わず距離が離れず、接近戦を維持できる。

ロジャーJr.

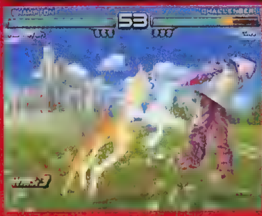
⇩●●●●●は、両腕を振り回した後にアッパーで締める、前号で紹介した技だ。1～4発目間は連続ヒットするものの、ガードされると1、3、5発目ともに反撃を受けてしまう。5発目の威力が高いので、浮かせて立ち●から決めるか、直接決めるなど、空中コンボへ組み込むのがオススメだ。

フライング・ハンマーパンチ(⇦●●●)はロケットスタンス(⇦●)からの新技で、中段の振り下ろしパンチを放つ。ガードされても相手をしゃがみ状態にして2フレーム不利とスキの小さい浮かし技だが、発生とリーチに乏しい。

なお既存技では、エアーズロック2発止め(⇨●●●)のスキが減少し立ち●などで拾えるようになり、ワンツーブリマコンボ(●●●●)3発目のダメージが増えたなど、攻撃力が上昇している。



技名	コマンド	攻撃判定
フライング・ハンマーパンチ	●●●	中



⇩●→⇩●→⇩●●●●●で、体力満タンからこの威力。立ち回りでは使いにくいのでコンボ専用技!?

クレイグ・マードック

マードックは『5.1』までの主力技に大きな性能変化が見られないため、今までと変わらない感覚で扱っていける。追加されている新技をうまく使っていけば、立ち回りにアクセントを付けることができるだろう。

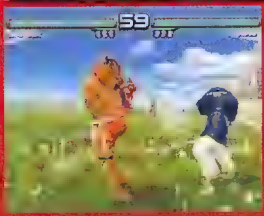
ウインドミルインサイド(⇨➡●●)は、横方向に対して強い中段回転蹴り。横移動しつつ様子見する相手に有効だ。

横移動中●●は、発生こそ遅いがヒット時ダウン投げが確定する上、ガード時も五分程度の状況になる。

また、立ち途中●●●は既存技のヘルスタッブ(立ち途中に●)に派生が追加された2段の連係技。モンゴリアンチョップ(⇦●)→⇩●→立ち途中●●●と空中コンボに組み込むことができ、モンゴリアンチョップからのコンボダメージがアップしたぞ。



技名	コマンド	判定
ウインドミルインサイド	➡●	中



ウインドミルインサイドはガードされても大きく間合いが離れるため、中間距離を維持できる。

岩竜(ガンリュウ)

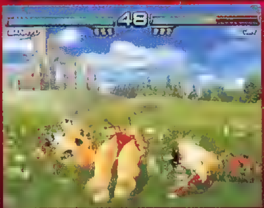
ガンリュウは見た目が面白い新技が目白押しだぞ。⇦⇨●は大きく振りかぶって強力な張り手を打つ中段攻撃。技の出こそ遅いもののヒットさせると相手を背向け状態にさせてガンリュウ側が若干有利な状態になるので継続して攻めていける。

⇦➡●は発生の早い豪快な浮かせ技。ただし、豪快過ぎて技後はガンリュウも倒れてしまうので追撃が決まらないのが何とも哀愁を感じさせる。

突き上げアッパー(⇦●)、電車道コンボ(⇦●●●●)、雷張り手(⇦●)といった主力技は相変わらず強力。ただし、電車道コンボの初段の判定が高くなり、低い相手を拾えなくなってしまったことと、雷張り手ヒット時の相手のやられモーションが変化しているので気を付けよう。



技名	コマンド	判定
地均し(じならし)	ヒッププレス着地後orその場座り中orスプリングハンマーパンチ後に●	下



地均し(座り中に●)は座り状態から出す下段攻撃。奇襲に最適だ。

王椋雷(ワン・ジンレイ)

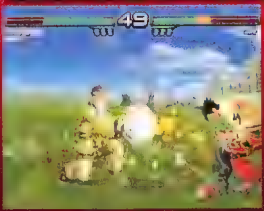
右掌底打(⇨●)のモーションが変更。上段攻撃になった代わりに、ヒット時ダウンを奪えるようになった。ヒット時は相手に後転受け身をされなければ、追撃として双把(⇨●)や合突き(⇦●)が決まるぞ。

新技の虎撲把(⇦●)は技の発生こそ遅いが、身を引くモーションなのを利用して相手の連係攻撃に対して狙っていこう。カウンターでヒットさせると回復可能の崩れを誘発するぞ。

虎撲把の追加により、蛇形穿拳のコマンドが⇦●から⇦●に変更されている。蛇形穿拳は発生は遅いが、ガードされても有利な中段攻撃なので使い勝手は悪くない。特殊ステップ(⇩⇦⇨)からも出せるので積極的に狙っていこう。また、竜巻投げはコマンドが⇦●●になり簡単に出せるようになったぞ。



技名	コマンド	判定
虎撲把	●●	中



虎撲把カウンターヒット時のよろけ回復は上級者でも難しい。狙う価値はあるぞ。

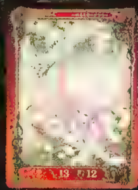
プレイヤー待望のVer.2.0がいよいよ全国で稼働開始!!

都内でのロケテストが順調に進み、正式稼働まで秒読み段階に入った『Quest of D Ver.2.0 護符の継承者（以下、護符の継承者）』。今回は気になる新システム要素からダンジョン、さらにデッキ構築で必要になる基本知識までを詳しくお届けするぞ！

『アヴァロン』シリーズのモンスターが出現!?

『護符の継承者』では、何と『アヴァロンの鍵』シリーズのカード【ディアボルガ】、【バルキリー燕】、【バルキリークララ】、【ジャンプー】が召喚モンスターとして使用可能!? 今後、追加カードとしても払い出される予定とのことだ。

※アルカディア2005年10月号の特別付録【バルキリークララ】も使用可能（非売品）



Quest of D Ver.2.0 護符の継承者
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
- ■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
- ■発売日：2005年12月上旬稼働予定
- ■使用基板：Chihiro™

新たな冒険世界へようこそ！

データの継承と追加システム

ここではデータ引き継ぎ関連の情報に加え、以前に本誌で取り挙げなかった新システム関連の情報を網羅！ 予習を兼ねて、しっかりと熟読して欲しい。

Text:伊勢猫

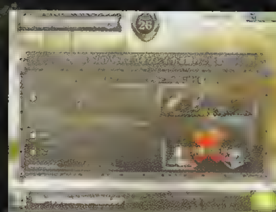
ICカードとデータ引き継ぎ

前例の無い大型バージョンアップとなる『護符の継承者』では、ICカードのデータ引き継ぎが必要。やり方は至って簡単。モードセレクト時に一番下の項目を選べばいい。

この際一部データは引き継がれないので、あらかじめ現行バージョンで使い切っておきたい（下記参照）。なお、携帯コンテンツのD．NETもリニューアルされるため、ICカードの登録情報もリセット。このため、更新したICカードは登録し直す必要がある。

●引き継げないデータ類●
- ・所持するGOLD全額
- ・カッパークレスト
- ・シルバークレスト
- ・ゴールドクレスト
- ・不明アイテム
- ・カードの登録情報

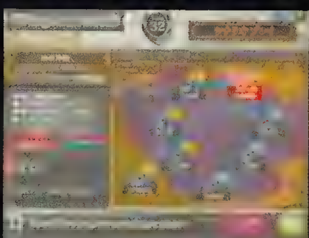
※進行中のクエストやイベント結果は引き継がれないので注意すること



初回ロケテストと違い新規ICカードは不要。使用中ICカード1枚で引き継ぎ可能。

引き継ぎeアイテムの性能ダウン

プレイヤーが所持するeアイテムは引き継ぎ対象となるが、装備可能なアイテム全般は各名称の頭に「↓」表記が付いた別アイテムに変更される。これらの引き継ぎアイテムは、魔力により封印された神殿エリアと協力プレイの最上級ダンジョンで、能力が弱体化（1段階劣化）した状態になってしまうぞ。



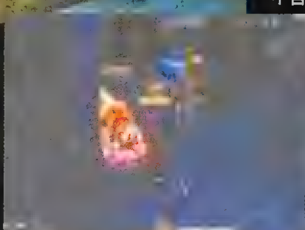
ダンジョンセレクトのマップで、弱体化を確認可能。引き継ぎアイテムの売却金額は一律で1Gとなる。

召喚モンスターの支援効果

格段にパワーアップした召喚モンスター。お荷物なんて呼ばせない……!?



アイテムを装備させても見た目は変化しないが、能力値にアイテム分が上乗せされる。



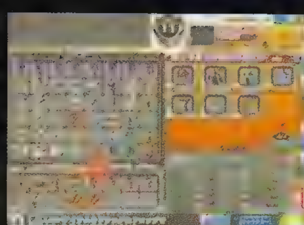
パラメータの支援効果は一定範囲。「防御」や「追従」のコマンドで、常時効果を得られる。

サブミッション以外では、お世話になる機会が少なかった召喚モンスターが『護符の継承者』の新システムにより大幅強化！ 元から武器＆防具を装備しているモンスターであれば、同系統アイテムを装備してパワーアップが可能に。装備アイテムについては、常にプレイヤーが所持した状態となるので、倒されても無くならない。

また、アイテム類を装備不能なモンスターの多くは、一定範囲の支援効果を保有。この範囲内に召喚したプレイヤーが入れば、その間だけパラメータが上昇していく。

アイテム整理画面の新要素

冒険前の下準備にも追加要素が目白押し！ 忘れずにチェックしよう。



筐体SHOPで取り扱い商品もリニューアル。盗賊用の新規eアイテムも取りそろえている。



カスタマイズ用のパーツも増えて、より自由度がアップ。ボイス変更も可能になったぞ！

プレイ開始直後の整理画面も大幅にリニューアル。まず筐体SHOPについては、各アイテムの在庫が3個→10個に変更。クレスト交換用のアイテムも増えているので、忘れずにチェックしたい。また、D.NETで送受信できるアイテムも3個→8個へと大幅強化。カードに所有可能なeアイテムの総数は変わらないが、以前よりも格段に使いやすくなった。

このほかキャラクターのフェイス＆髪型の新パターンが追加。従来では変更不能だったボイス関係も選択可能になったのは、プレイヤーに取ってうれしい変更点といえる。

錬成システムについて：新システムの錬成は、整理画面で「錬成」タグをタッチすることで錬成画面を表示可能。★マークの付いた錬成用アイテムを2〜3個セットし、「錬成開始」部分をタッチすると1プレイにつき1回の錬成を試せる。なお、一定回数の錬成成功でレベルが上がり、高レベルの素材も扱えるようになるとのこと。いろいろ組み合わせて、錬成レシピを探してみよう！

■Dフォースカード合成ルール　Ver.2.0版

HP、ENERGY、MP回復系			
カードの種類	最大合成枚数	同一カード持ち込み枚数制限	同種カード持ち込み枚数制限
食料系カード	合成不可能	3枚まで	9枚まで
HP回復系カード			制限無し

強化系			
カードの種類	最大合成枚数	同一カード持ち込み枚数制限	同種カード持ち込み枚数制限
モンスターカード	コモン：11枚まで アンコモン：6枚まで レア：4枚まで	制限無し	制限無し ※スキルは最大8枠
スキルカード		制限無し	
装備系カード		制限無し	
宝石系カード		制限あり ※各種1セットのみ	

統合系			
カードの種類	最大統合数	同一カード持ち込み枚数制限	同種カード持ち込み枚数制限
矢筒系カード	60本まで	制限無し ※複数持ち込み可能	制限無し
巻物系カード	30個まで		
状態回復系カード	30個まで		
状態異常系カード	30個まで		

合成に関連した変更ルール

レアリティやスキル装備の変更とともに、新たな合成ルールをチェック！



デッキ枚数の読み取り上限は、これまで同様に35枚。この中に必要なカードを組み込もう。



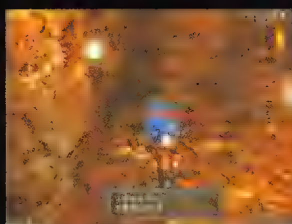
合成時にカードスキルのみ別枠で合成。それ以外のカードはひとまとめにして管理する。

カード合成の新ルールは左記の通りの合成ルールとなって、攻撃系スクロールなどの統合系アイテム合成ルールが一部変更。デッキ枚数の上限は35枚のままだが、「スキル以外14枠／スキル８枠」といったカード合成の制限が存在。ダンジョン持ち込み枚数については、従来通り最大14枠となっている。

また、Ｄフォースカードの追加に伴って、装備アイテムの一部はレアリティが変更された。アンコモン→コモンに格下げされたスキルなどもあるので、合成後の数値を忘れずにチェックしておきたい。

劣化システムの変更点

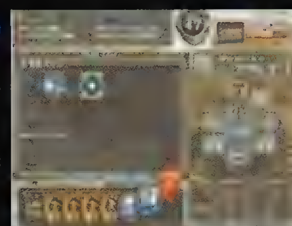
これまでは耐久力ゲージがゼロになると、合成値が減っていたが……『護符の継承者』では、そのプレイ中のみパワーダウン。最大3段階まで劣化し、ダンジョンから戻れば劣化前の完全な状態に戻る。



モンスターアイテムは従来通りに劣化で消滅するので注意。

スキルは最大８枠まで！

カードスキルと修得スキルは一つにまとめて管理されるため、整理画面での選択＆装備が必須。ダンジョンに持ち込み可能なスキルの上限については、カード合成時と同じく８枠が最大となっている。



上段スキルを下段へドラッグで装備。プレイ中は捨てられない。

Ver.2.0 追加Dフォースカードリスト

『護符の守護者』で追加された全111種類の新たなＤフォースカードをリスト化。パーマネント効果などの性能データは、次号の記事にて掲載予定。

■アイテム　追加カードリスト

稀少度	F.Lv	カード名称	カードタイプ
UC	2	ソードブレイカー	短剣
UC	2	スタンダガー	短剣
UC	2	ラウンドナイフ	短剣
UC	2	ヴァイキングソード	片手剣
UC	2	バイパーファング	片手剣
UC	2	スクエアスラッシャー	両手剣
R	3	フレイムスピア	槍
R	3	サンダースピア	槍
UC	2	フランキスカ	片手斧
UC	2	シルバーアックス	片手斧
UC	2	シールドアックス	片手斧
UC	2	スチールアックス	両手斧
UC	2	ブーストアックス	両手斧
UC	3	ホーリーメイス	棍棒
UC	2	フレイムスタッフ	杖
UC	2	アイススタッフ	杖
UC	2	サンダースタッフ	杖
UC	2	アイアンスパイク	ナックル
UC	2	アイアンボウ	弓
UC	2	ロングボウ	弓
UC	1	ダークアロー	矢
UC	1	ホーリーアロー	矢
C	1	レザージャケット	鎧
UC	2	スケイルメイル	鎧
UC	2	レザーアーマー	鎧
UC	2	レザークロス	鎧
UC	2	シャドウローブ	鎧
UC	2	カズラ	鎧
UC	2	ウィングシールド	鎧
UC	2	パリセイドシールド	鎧
UC	3	プレートメイル	鎧
C	1	レザーキャップ	兜
UC	2	ヴァイキングヘルム	兜
UC	2	スケイルヘルム	兜
R	3	ウィザードハット	兜
R	3	サークレット	兜
R	4	マジックヘルム	兜
C	2	レザーブーツ	靴
UC	2	スケイルブーツ	靴
UC	2	クロスブーツ	靴
UC	2	マナブーツ	靴
UC	2	ロングブーツ	靴
R	4	マジックブーツ	靴
C	1	地図	道具
C	1	透明薬	道具
C	1	打撃草	道具

■モンスター　追加カードリスト

稀少度	F.Lv	カード名称	カードタイプ
C	1	リビングソーン	モンスター
C	1	ゴースト	モンスター
UC	2	リザナスファイター	モンスター
UC	2	グール	モンスター
UC	2	コカトリス	モンスター
UC	2	ミノタウロスバトラー	モンスター
R	2	トレント	モンスター
R	3	ファントム	モンスター
R	3	オークチーフ	モンスター
R	3	サラマンダー	モンスター
R	3	フロストサラマンダー	モンスター

■戦士スキル　追加カードリスト

稀少度	F.Lv	カード名称	カードタイプ
UC	3	ロックブレイカー	片手斧スキル
UC	3	ワイルドスマッシュ　Ⅰ	片手剣スキル
UC	3	ワイルドスマッシュ　Ⅱ	片手剣スキル
UC	3	ピアシングオール　Ⅰ	槍スキル
UC	3	ピアシングオール　Ⅱ	槍スキル
UC	3	ピアシングオール　Ⅲ	槍スキル
UC	3	ミラージュインパクトⅠ	両手剣スキル
UC	3	ミラージュインパクトⅡ	両手剣スキル
UC	3	ミラージュインパクトⅢ	両手剣スキル
C	1	ヒートボディー	ENE消費型
UC	3	パーマネンス	ENE消費型

■魔法使いスキル　追加カードリスト

稀少度	F.Lv	カード名称	カードタイプ
C	1	ファイアーウォール	MP消費型
C	1	グランドシェイカー	MP消費型
C	1	アシッドレイン	MP消費型
C	2	コンバージファイアー	MP消費型
C	2	ストーン	MP消費型
UC	2	フレイムインフェルノ	MP消費型
UC	2	ライトニングトルネード	MP消費型
UC	3	フリーズインパクト	MP消費型
UC	2	オーラ	ENE消費型
R	3	アイスブリザード	MP消費型

■僧侶スキル　追加カードリスト

稀少度	F.Lv	カード名称	カードタイプ
UC	3	神の鉄槌　Ⅰ	棍棒スキル
UC	3	神の鉄槌　Ⅱ	棍棒スキル
UC	3	神の鉄槌　Ⅲ	棍棒スキル
C	1	ホーリーウィンド	MP消費型
C	2	セイクレッドフォース	MP消費型
C	2	セイントライト	MP消費型
C	2	パワーダウン	ENE消費型
C	2	ウィークネス	ENE消費型
UC	2	グレイス	ENE消費型
UC	2	ソングオブバトル	ENE消費型
UC	2	プロテクション	ENE消費型
R	4	スーパーヒーリング	ENE消費型
R	4	スーパーヒールインパクト	ENE消費型

■盗賊スキル　追加カードリスト

稀少度	F.Lv	カード名称	カードタイプ
UC	3	ライトニングスラッシュ　Ⅰ	短剣スキル
UC	3	ライトニングスラッシュ　Ⅱ	短剣スキル
UC	3	ライトニングスラッシュ　Ⅲ	短剣スキル
UC	3	ヘビースタッブ	短剣スキル
C	2	チャージショット	弓スキル
C	2	バックロール	ENE消費型
C	2	ディティクト	ENE消費型
UC	2	ラック	ENE消費型
UC	2	ボム	MP消費型
UC	2	スタンボム	MP消費型
UC	2	マイン	MP消費型
UC	3	インビジブル	ENE消費型

■全職業スキル　追加カードリスト

稀少度	F.Lv	カード名称	カードタイプ
UC	3	ダンスオブザドラゴンⅠ	ナックルスキル
UC	3	ダンスオブザドラゴンⅡ	ナックルスキル
UC	3	ダンスオブザドラゴンⅢ	ナックルスキル
C	1	レジストファイアー	ENE消費型
C	1	レジストアイス	ENE消費型
C	1	レジストサンダー	ENE消費型
C	1	レジストホーリー	ENE消費型
C	1	レジストダーク	ENE消費型

■ENE消費型＝ENERGY消費型スキル：プレイヤーに対して使用する回復・強化系スキル　MP消費型＝MP消費型スキル：モンスターに対して使用可能な攻撃系スキル　■遠係攻撃の武器スキルについては、全種類がそろっていない場合のみ50%のダメージ補正　■職業スキル、全職業スキルともにカレント状態でなくとも装備するだけでパーマネント効果を発揮　■職業スキルのパーマネント効果は、対応職業以外のキャラクター装備時に75%のパラメータ補正　■遠係攻撃の武器スキルは3段目以降を空振りでも武器キャンセル可能（一部例外あり）　■片手武器および片手武器スキルのみ、「月の弓」脱着による任意の装備キャンセルが可能（通称：月弓キャンセル）

eアイテム引き継ぎの例外について：『護符の継承者』に引き継いだ装備系のeアイテムは、別アイテムに変換（弱体化）されるが、月の弓などのイベントアイテムと、敵が落とすモンスターアイテムはそのまま引き継げる。なお、引き継いだ↓eアイテムと無印eアイテムとの合成は不可能。性能ダウンするダンジョン内で、クランの修理依頼書を使うと一時的に性能を 回復する事ができる。

大幅な変更をチェック!

スキルカードデータ詳細 ～Ver.2.0版～

旧カードは今回も主流になるのは間違い無い。各スキルのパーマネント効果や消費エナジー(以下EN)などを考え、自分なりのデッキの糧にしていこう。

Text:真瑠世

パーマネント効果の傾向

武器スキルのパーマネント効果は、強攻撃スキルがSTR、連係スキルがDEXを上昇させやすい。また、職業専用の武器スキルは他職でデッキに組み込んだ場合に、パーマネント効果が多少低くなるので注意。逆にSTRとDEXの両方とも上昇させやすい全職スキルは要チェック。スレッシャーテイル、クラウドブレイカーの2種はどちらも使い勝手が良く、今後の主流になるはずだ。

魔法スキルについては、僧侶の回復系&補助系魔法がEN消費型になっている点に注意。また、魔法使いスキルのほとんどは、消費MPとパーマネント効果がほぼ統一された。

STRとDEX

前バージョンではカードによるパーマネント効果を見ると、STR1＝DEX5の関係が成り立っていた。つまり、STRは上昇させにくいのでeアイテムで上昇させることが不可欠だったわけだ。また、STRは50以上はほぼ必要無く、DEXは100を超えても効果があった。

かたや新バージョンでは、どちらもある程度同じ上昇具合で(多少DEXの方が上げやすい)、どちらも上限が100(人間の場合)。これまでのSTR25が今回はSTR50に相当し、カード、eアイテムでの両方でSTR＝DEXの図式が成り立っている。多少STRを重視したデッキを組むといいぞ。



スレッシャーテイルは非常に使いやすくなっている。戦士の主力になる可能性が高い。



カードでDEXを上昇させたら、eアイテムはSTR重視で。パワーが無いと押されやすい。

■魔法スキルデータ

スキル名	職業	レアリティ	消費EN	消費MP	ステータス上昇値	備考
コンセントレーション	戦士	UC	8	——	STR+10	武器攻撃力+30%　45カウント
スピードアップ	戦士	R	4	——	DEX+3、AGI+9	DEX+36　70カウント
ソングオブパワー	僧侶	C	3	——	STR+10、MIN+10	武器攻撃力+45%　45カウント
シールド	僧侶	C	2	——	VIT+10、MIN+10	
マイナーヒーリング	僧侶	C	4	——	MIN+20	回復25
ヒーリング	僧侶	UC	7	——	MIN+5	回復40
マイナーヒールノヴァ	僧侶	C	5	——	MIN+20	範囲回復20
ヒールノヴァ	僧侶	UC	9	——	MIN+5	範囲回復35
マイナーヒールインパクト	僧侶	C	6	——	MIN+20	範囲回復15
ヒールインパクト	僧侶	UC	9	——	MIN+5	範囲回復25
キュアポイズン	僧侶	C	1	——	MIN+30	
アレイズ	僧侶	C	1	——	MIN+30	
アンチサイレンス	僧侶	C	1	——	MIN+30	
キュアコンフューズ	僧侶	C	1	——	MIN+30	
キュアオール	僧侶	R	3	——	MIN+3	
プロテクトアロー	僧侶	C	1	——	MIN+30	
リフレクトアロー	僧侶	UC	3	——	MIN+10	
プロテクトマジック	僧侶	UC	2	——	MIN+10	
リフレクトマジック	僧侶	R	4	——	MIN+6	
ホーリーアロー	僧侶	C	——	2	MIN+10	
ホーリーライトニング	僧侶	UC	——	7	MIN +5	
ホーリーボルト	僧侶	R	——	12	MIN +3	
サイレンス	僧侶	R	——	2	MIN+3	
ファイアーボール	魔法使い	C	——	1	INT+10	
フレアバースト	魔法使い	UC	——	5	INT+5	
ハードインフェルノ	魔法使い	R	——	9	INT+3	
ファイアースピリット	魔法使い	C	——	5	INT+10	
フレイムスピリット	魔法使い	UC	——	10	INT+5	
サラマンダースピリット	魔法使い	R	——	15	INT+3	
エクスプロージョン	魔法使い	C	——	3	INT+10	
サンダーボール	魔法使い	C	——	1	INT+10	
ライトニングボルト	魔法使い	UC	——	5	INT+5	
サンダーストーム	魔法使い	R	——	9	INT+3	
ライトニングチェイン	魔法使い	C	——	6	INT+10	
サンダーチェイン	魔法使い	UC	——	8	INT+5	
タラニスサンダーチェイン	魔法使い	R	——	18	INT+3	
ライトニングストーム	魔法使い	C	——	3	INT+10	
アイスブラスト	魔法使い	C	——	1	INT+10	
フロストバイト	魔法使い	UC	——	5	INT+5	
ブリザード	魔法使い	R	——	9	INT+3	
スノーストームインパクト	魔法使い	C	——	3	INT+10	
アイスウインド	魔法使い	C	——	3	INT+10	
アイスストーム	魔法使い	UC	——	8	INT+5	
コンフューズ	魔法使い	C	——	2	INT+10	
ポイズン	魔法使い	C	——	1	INT+10	
スリープ	魔法使い	C	——	2	INT+10	

■武器スキルデータ

武器スキル名	職業	種別	レアリティ	STR上昇値	DEX上昇値	備考
ヴァンガードラッシュ	戦士	片手剣	UC	5	10	
バーサーカーラッシュ	戦士	片手斧	UC	6	10	LUC+2
バーバリアンラッシュ	戦士	片手斧	UC	5	10	
ライトニングランサー	戦士	槍	R	——	9	AGI+3
デッドエンド	戦士	両手斧	R	5	——	VIT+5
ハードスラッシュ	戦士	両手剣	C	15	——	VIT+15
グランドブレイカー	戦士	両手剣	UC	10	——	
アーマーブレイカー	戦士	両手斧	UC	——	15	
ハンドレッドソード	戦士	片手剣	R	2	10	LUC+2
ハンドレッドスラッシュ	戦士	片手斧	R	2	10	LUC+2
粛正	僧侶	棍棒	UC	2	10	MIN+5
神罰	僧侶	棍棒	UC	2	10	MIN+5
スピットファイアラッシュ	魔法使い	杖	UC	2	10	INT+5
ホイールオブチャリオット	魔法使い	杖	UC	2	10	INT+5
オーガラッシュ	全職業	片手斧	UC	——	15	
ライジングスラッシュ	全職業	片手剣	UC	——	15	
ロッククラッシャー	全職業	棍棒	UC	——	15	
スピアージャブ	全職業	槍	UC	——	15	
トルネードスパイク	全職業	両手斧	UC	——	15	
バスタースラッシュ	全職業	両手剣	R	——	10	
クラウドブレイカー	全職業	槍	UC	5	10	
ハードブレイカー	全職業	棍棒	UC	10	——	
スレッシャーテイル	全職業	片手剣	UC	5	10	

■職業スキルデータ

職業スキル名	職業	消費EN	消費MP	備考
アロウズ	戦士	1	——	
プロテクトシールド	戦士	4	——	VIT+15　45カウント
スチールボディ	戦士	12	——	30カウント
マインドアイズ	戦士	8	——	武器攻撃力+30%、20カウント
フェース	僧侶	——	2	
マイナーヒール	僧侶	4	——	回復20
マイナーヒールノヴァ	僧侶	5	——	範囲回復15
オラクル	僧侶	——	8	
ファイアースキルズ	魔法使い	——	2	
フロストスキルズ	魔法使い	——	2	
サンダースキルズ	魔法使い	——	2	
シャドウスキルズ	魔法使い	——	2	

QOD2

STRの上限が100になったことにより、従来の"ルビーの宝石三つ持ち込み"だけではパワー不足感が否めない。特に連係スキルは1発ごとのダメージが低くなりやすいので、今回は初期バージョンのように強攻撃スキルが脚光を浴びそうだ。劣化のシステムのおかげで、より強攻撃スキルが使いやすいことを忘れずに。

新バージョンに対応せよ

キャラクター育成 & デッキ構築の指針

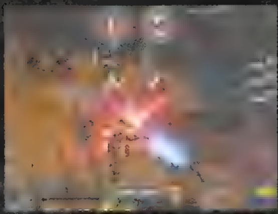
Ver.2.0から新職業を始める人に向けた基本と、旧3職業の基本的なデッキを紹介。ダンジョンとカード資産に合わせて自分なりにデッキを作ってみよう。

Text:真瑠世



武器に注目

盗賊の武器といえば短剣だが、お世辞にも攻撃力が高いとはいえないため、序盤は苦戦を強いられがち。幸い、盗賊は片手剣でプレイしてもある程度の強さを発揮できるのではじめのうちは片手剣を主体にするといい。ただし、ミスリルソードについては戦士専用らしく、75%の補正が入ってしまうので注意しよう。



ミスリルソードは戦士用。まずはファルシオンで成長させていくのがいい。

特徴

- 動きが素早く、AGIが上昇しやすい
- ボム、ジャンプといった特殊な行動で、相手の動きを止めやすい
- 弱い敵を一撃で葬り去るサドンデスが低確率で発動
- 一定確率でモンスターからアイテムを盗むことが可能

デッキ構築

いきなり盗賊で始めた場合下のような有効な盗賊スキルを持ってないため、従来のカードでデッキを構築する必要がある。武器スキルは戦士同様にスレッシャーテイルがオススメで、さらに召喚モンスターを連れて行くのがいい。ヘビースタッブと強力な短剣を手に入れるまで頑張ろう。

また、最初は職業スキルのボム(消費MP4)が強力。当たればダウンを奪え、ばらまくだけで安全を確保できる。

完全な新規スタートで盗賊にする場合、特に被ダメージの多さに注意。片手剣のダッシュ攻撃とボムを多用し、一撃もくらわない覚悟で。回復系のカードをトレードで手に入れれば冒険が楽になるぞ。

盗賊オススメスキル



ヘビースタッブ

腰を引いて力をため、こん身の突きを繰り出す短剣スキル。多少扱いにくいが高威力で、ハードブレイカーのような感じだ。弱い短剣だと効果が薄いので、強い短剣が欲しいところだ。



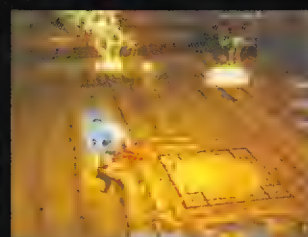
スタンボム

ボムの強化版で、爆発に触れた敵をスタンさせることが可能。消費MPがそれほど多くないので、シナリオ、通信協力プレイともに非常に役立つ。入手したら、迷わずデッキに入れよう。

サポートジョブを習得

別職業のスキルカードが使えるようになるサポートジョブ。新ダンジョン「新生の丘」で目的のジョブを獲得し、その後はモンスターを倒すことでジョブレベルが上昇する仕組みだ。

サポートジョブを入手したてだと、コモンスキルカードが使用可能。また、サポートジョブを習得することで、職業補正が入っていたeアイテムやステータスの初期値に若干の上昇補正が入るようになる。なお、サポートジョブのスキルの消費ENは、元の職業より多めに設定されているが、ジョブレベルが上昇すれば各種補正や消費が減少する模様。



サポートジョブが魔法使いなら、ライトニングチェインを使うと道中が楽になるだろう。

旧3職業のデッキサンプル

14種35枚の制限は変わらないので、使いやすいスキルをどれだけ持ち込むかに大きな変化は無い。同じスキルは、積めば積むだけ威力がアップするぞ。

同種のスキルは複数セット持ち込むことで威力が上昇するのは今まで通り。STRが低くなりやすいため、ルビーの原石カードなども選択肢に入ってくるのが最大の違いだ。また、魔法スキルは大幅な見直しが入っている。

魔法使い

オススメサポートジョブ **僧侶**

デッキと戦い方

強力な魔法スキルはあまり気軽に使えないので、低レベルの魔法スキルを道中で多用。固い敵やボスクラスの敵にはスクロールを使う戦い方が有効だ。装備品でINTを上昇させにくくなったので、フレアバースト→アクアマリンの原石カードへと変更してもいい。また、召喚モンスターを入れるのも有効だ。

SAMPLE DECK

- ライトニングチェイン×2
- フレアバースト×12
- ハードインフェルノスクロール×10
- ソング オブ パワー×1
- 回復系×10

僧侶

オススメサポートジョブ **戦士**

デッキと戦い方

ソング オブ パワーを多用するスタイルが非常に強力。ハードブレイカーの威力が高く、STRの上昇が見込めるので、eアイテムはDEX重視で構成しよう。なお、神罰＋ハードブレイカーをクラウドブレイカー×24にしても、高い攻撃力を維持できる。ただし素早い敵が多いときは、槍の方がいいだろう。

SAMPLE DECK

- 神罰×6
- ハードブレイカー×18
- ソング オブ パワー×1
- ヒーリング×1
- 回復系×8

戦士

オススメサポートジョブ **ALL**

デッキと戦い方

スレッシャーテイルは攻撃範囲が広いので、非常に扱いやすい。eアイテムでは、戦士系防具にはSTRボーナスが付いていることが多い。また、サポートジョブ入手後なら、ライトニングチェインやソング オブ パワーで大幅な戦力アップが見込める。ミスリルソードをルビーの原石カードへ変更するのもアリ。

SAMPLE DECK

- ミスリルソード×4
- スレッシャーテイル×18
- ライトニングチェイン×4
- 回復系×8

盗賊補足: 盗賊の特性として、走りながら弓を撃つことが可能。しかし、相手に対して平行に移動しながら撃っても、攻撃ボタンを押すと相手へ向かいながら撃つためやや使いにくい。使うのであれば、遠距離から接近する際に足止めとして撃ちつつ近寄り、直接攻撃で仕留める、といった形が良さそうだ。



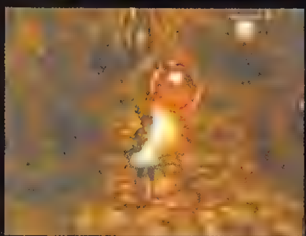
新たな敵に挑め!

新ダンジョン紹介

大幅なバージョンアップ版とあって、追加ダンジョンも超充実! ここでは、それらの紹介とワンポイント攻略をお届けするぞ。いち早く最高段位を獲得するためにも、しっかり予習して全国稼働に備えるべし!

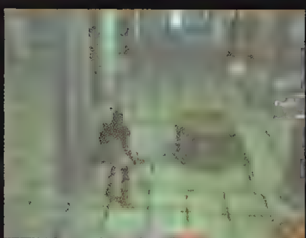
Text:ちゃっきー

クリアのために必要な三つのギミック



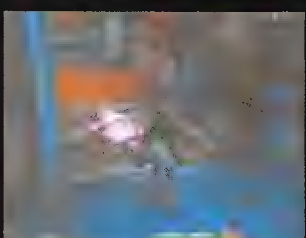
ワナで点灯するランプ

台座の上に宝石が乗ったような形状のギミック。色に合った属性の魔法を当てると、ランプが点灯して作動する。作動させるためのワナもあるので、魔法が無い場合はくまなく探そう。



床スイッチを固定する石

八角形の平たい石は、連続タッチすると画面奥に向かって動く。これを床スイッチの上に載せれば、踏みっぱなしの状態にすることが可能だ。これで扉に対応したスイッチを固定しよう。



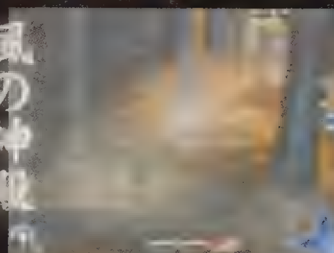
氷で固まるレバー

形の違う青いレバーは、氷の魔法を当てると一定時間固定される。レバーを引いてから氷のワナで固定し、そのスキに扉をくぐろう。なお、レバーの凍結は炎の魔法でも解除できる。

神殿エリア

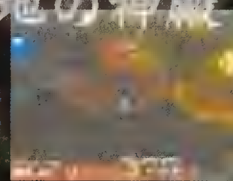
シナリオ本編の続きとなるこれら4ダンジョンは、これまでの神殿エリアと同じく、神器を手に入れて最深部の祭壇に捧げることがメインミッションとなる。道中では数多くの仕掛けが行く手を阻んでくるので、回復アイテムを多めに持ち込んでじっくり攻略しよう。なお、神殿エリアではVer.1.21までのeアイテムが一段階劣化した状態になる。場合によっては、Dカードの装備品を持ち込むことも考えたい。

風の神殿



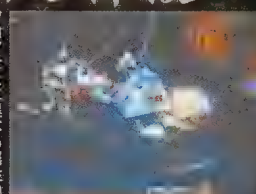
道中に吹き荒れる風が厄介。回避動作(Ⓐ+Ⓥ)をうまく使いながら先に進もう。

地の神殿



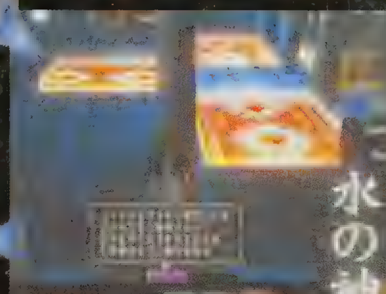
難度は低め。ラストにある三つのランプを点灯させれば、神器が手に入る。

法の神殿



フロアごとに異なる属性の敵が登場する。最深部には強力なボスが……。

水の神殿



氷のワナでレバーを固定。その後、開いた扉に向かうルートがポイントになる場面も。

モンスターが大きく変わった自動生成

構造の変化で注目が集まるのは、最果ての地底都市や虚空の神殿などに見られる自動生成タイプのダンジョンだ。仕組みはもちろんのこと、出現モンスターの種類がランダムになり、場所に関係無く強力なモンスターが出現するようになった。初級ダンジョンとて例外ではないので、装備がそろっていない人は単独行動をしないように注意しよう。なお、忘却の神殿はフロアの数も3から5へと増えている。

久遠も同じ。構造と出現モンスターの変更で、討伐稼ぎにも大きな変化が……!?

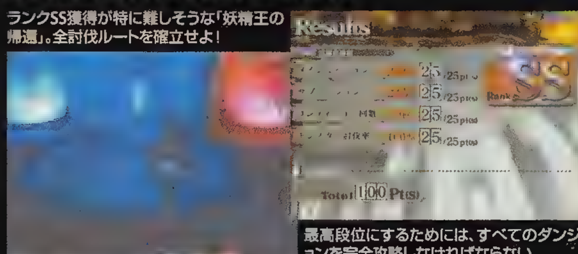


初級ダンジョンにも強力なモンスターが出現。単独行動をするのは非常に危険だ。

シナリオで「ランクSS」を取ろう

これまでのバージョンではランクS(90ポイント以上)が最高だったシングル用ダンジョン。Ver.2.0では、ランクSS(100ポイント)が追加されている。もちろん段位ポイントにもかかわってくるので、余裕が出てきたらチャレンジしてみたい。ただし、達成するためにはサブミッションクリア&ノーコンティニュー(場所によってはモンスター全討伐)が必要となる。長い戦いになることは間違い無い。

ランクSS獲得が特に難しそうな「妖精王の帰還」。全討伐ルートを確立せよ!



最高段位にするためには、すべてのダンジョンを完全攻略しなければならない。

旧ダンジョンの変更点

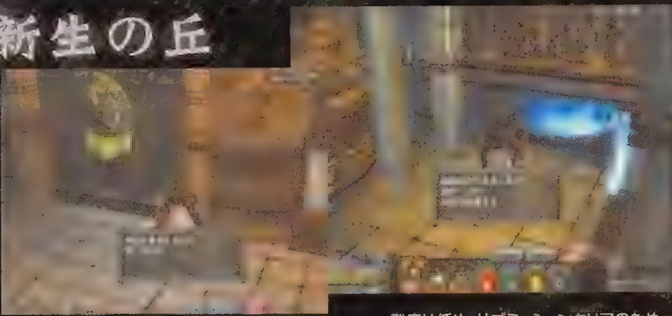
前バージョンから継承されたダンジョンの変化にも注目。基本ルールにも大きな変更点が……。

マップで見られる新表示:ダンジョンセレクト画面にも変化あり。難易度設定が一目で分かるほか、左上には選択中のダンジョンの性質を表すアイコンが表示されるようになったぞ。ここで、eアイテム(Ver.1.21までのeアイテム)の弱体化の有無、ランクと討伐率の関係などを見ることができるのだ。初めてのダンジョンに挑戦するときは、しっかり確認しておこう。

外伝ダンジョン

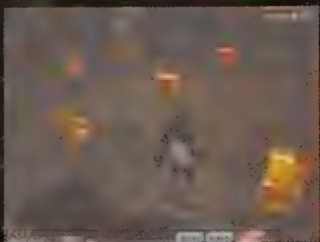
サポートジョブの獲得や新種族への転生ができる「新生の丘」、多数の錬成素材が手に入る「黒き廃坑」……。新しい外伝ダンジョンは、それぞれが大きな特徴を持っている。最高ランクを獲得した後も、目的別に活用することになりそうだ。難度の点では「飛竜の谷」が最も高く、簡単に最高ランクを獲得することはできない。

新生の丘



転生するためには儀が必要になるが、いったいどこで手に入るのか……？

黒き廃坑



奥へと進むと、多数の宝箱を発見！　ここでは、錬成素材が大量に手に入るのだ。



難度は低め。サブミッションクリアのため、召喚モンスターを連れて行こう。

まずは新生の丘でサポートジョブ獲得

サポートジョブの獲得は、早めに済ませておくのが吉。獲得しておけば、その後は通常のプレイでレベルを上げられるぞ。なお、新生の丘のサブミッションは目的のサポートジョブによって変わり、戦士は通常討伐、僧侶や魔法使いは魔法討伐、盗賊はワナ討伐となる。

新生の丘でメイン＆サブミッションをクリアすれば念願のサポートジョブ獲得だ。





獲得しようとするサポートジョブによっては、サブミッションがかなり厳しい。

飛竜の谷



強烈な突風が行く手を阻む。岩の陰は、風の力が少し弱いぞ。



マップをよく見て、櫓の上のモンスターに見つからないように行動。

協力ダンジョン

中級、上級、最上級それぞれに追加された協力ダンジョン。どれも道中に仕掛けが少なく、戦闘がメインとなるダンジョンだ。しかし、難度は決して低くない。装備を調え、仲間と協力しつつ全力で戦おう。出現条件は独立しており、鮮血の宴の攻略度を上げると負の断章が、負の断章の攻略度を上げると堕ちた英雄が出現する。

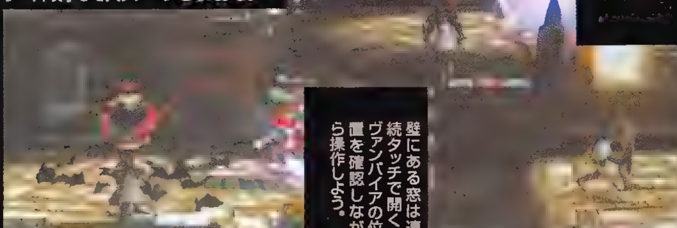
ヴァンパイア戦のポイント

普通に戦ってもなかなかダメージを与えられないヴァンパイアだが、光を当てるとコウモリに変身し、暗闇に逃げるまでの間は防御力が大幅に下がる。三方の壁にある窓（連続タッチで開く）と、中央のシャンデリアを灯す三つの発電機（指でこすると作動）をタイミングよく作動させ、ボスに光を当てよう。

ヴァンパイアに光を当てると、コウモリに変身！　防御力が下がるので、すかさず一斉攻撃して大ダメージを与えよう。



発電機は、指でこすると光が灯る。三カ所すべて作動させれば、中央のシャンデリアが点灯するぞ。



壁にある窓は連続タッチで開く。ヴァンパイアの位置を確認しながら操作しよう。

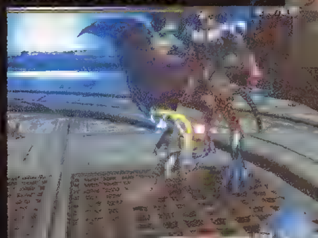
鮮血の宴



道中ではヴァンパイア戦で役立つアイテムが手に入るので、見つけたらゲットしておこう。聖水は、ヴァンパイアに投げ付けて使うアイテムだ。

負の断章

ボスはグレーターデーモン。仕掛けは無いので、全力で戦え！





「1P」などの表示が付いたプレイヤー専用の動く床がある。それぞれが別の道に進み、合流するまでは一人で戦うことに。

堕ちた英雄



ダンジョンの構造はシンプルだが、モンスターは最強クラス。真の強さが求められる！

各ダンジョンの出現条件：写真に付いている矢印は、ダンジョンの出現順を表している。神殿エリアは、地→風→水→法の順に登場。協力ダンジョンは、難度通りの順番で出現する。外伝は、飛竜の谷→黒き廃坑だ。飛竜の谷は特に条件がなく、チュートリアル終了の時点から行ける。ただし難度が非常に高いので、装備が整うまでは決してチャレンジしないように！

PS2にて、超能力大戦再発！

サイキックフォース COMPLETE



※画面は開発中のものです。

サイキックフォース COMPLETE
■メーカー：タイトー
■ジャンル：対戦格闘アクション
■価格：7140円、8190円（限定版）、10290円（限定三体フィギア同梱版）価格は全て税込み
■発売日：[illegible]
■対応機種：[illegible]

今なお愛される不朽の名作『サイキックフォース』とその続編『サイキックフォース2012』、さらにその移植版『2012EX』が一つのソフトに！ 超能力大戦のすべてが、ここに凝縮される

数量限定版には、キャラクターフィギュアが同梱！

本作の通常版と同時に発売される「数量限定版」には、キャラクターのフィギュアが同梱されるぞ！ 気になるラインナップは、エミリオ版、ウェンディー版、ウォン版、そしてそれら三体のフィギュアすべてを同梱したスペシャル版の四種類。その完成度は……自分の目で確かめろ！



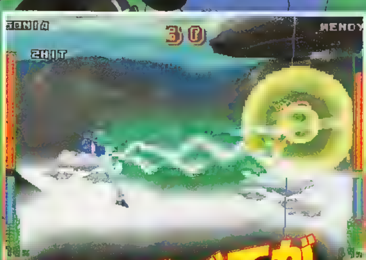
STORY

サイキッカーとは、かつて人類が持ち得なかった未知なるパワーを操る超能力者のことである。だが、その力は必ずしも使う者に幸福をもたらすものではなかった。国家権力にむさぼり食われるサイキッカーたち……。闇に葬られてゆく同胞を救うため、サイキッカーの理想郷を築くため、一人の男が立ち上がった。

男の名はキース……。しかし彼の理想は、いつしかサイキッカーによる世界征服へとその道が変わっていったのである……

サイキックフォース PSYCHIC FORCE

1996年に稼動したシリーズ第一作が、この『サイキックフォース』。縦横無尽に飛行するキャラクター、画面全体に炸裂する超能力技……。そのあまりに斬新なゲーム画面と対戦システムに、ゲーマーが目を奪われた。中でも火や時間、風などさまざまな超能力を操るキャラクターは、そのルックスやストーリーの完成度の高さから、幅広い層のファンを獲得した。





360°すべてが戦場となる!!



画面狭しと展開するオールレンジバトルの自由度は、従来の対戦ゲームの常識を完全に覆した。各キャラクターごとの緻密な設定や、それぞれに展開するドラマティックなストーリーも人気を呼び、数多くの根強いファンを獲得することに成功した。

独自のシステムが生んだ戦略性！

当時の対戦格闘ゲームは2Dが主流であり、またその対戦格闘でも相手との位置関係は常に地上を起点にしたものばかりだった。しかし『サイキックフォース』はこの概念を打ち破り、立体的な独自の戦闘を実現したのだ。



赤い体力ゲージの下にある青い「サイコゲージ」も、本作の特徴の一つ。超能力技やバリアを使うために必要なこのゲージを、相手にためさせないようにする攻防が非常に熱い！

「結界」に囲まれた空間の中を、自由に飛び回るそう快感は、このゲームならでは。その自由度を生かして、相手を「結界」の隅に追い込むなど、その戦略パターンは、無限に近い。

サイキックフォース2012

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

STORY

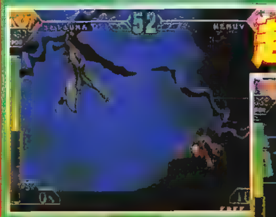


西暦2010年、サイキッカーと呼ばれる超能力者たちの戦いは、キースやバーンを失うという悲劇の中にその幕を閉じた。

わずかに生き残ったサイキッカーたちは、ウォンによって軍に捕らえられ、「軍サイキッカー部隊」へと投入されてゆく。2012年、キース復活の報に立ち上がった「新生ノア」vsウォン率いる「軍サイキッカー部隊」の二大勢力対立という展開を迎え、サイキッカーたちの果てし無き戦いが、始まろうとしていた。

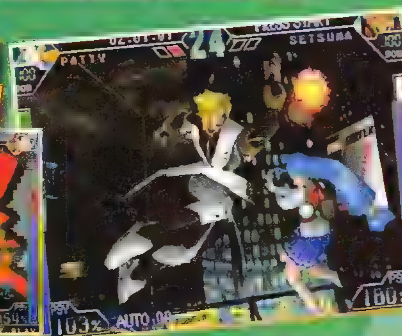
『サイキックフォース』の二年後に発売された、シリーズ第二弾がこの『サイキックフォース2012』だ。より対戦の奥深さを追求した各種新システム、ストーリーがさらにドラマティックになったことで魅力を増したキャラクターたちなどが、第一作をさらに上回る衝撃を全国のゲーマーたちに与え、魅了した。

超能力大戦激化！



超能力技の演出はさらに進化。その美麗さは、昨今の対戦格闘ゲームでも並び得ないほどだ！





サイキックフォース2012EX

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE EX

さらに進化したオールレンジバトル

より高度な空間戦略！

『2012』では体力ゲージとサイコゲージの一体化、ショットの種類増加と方向撃ち分けの実現、バリアを破る攻撃や「結界」際でのダウン回避技……などなど、数々の新要素が追加された。それにより、対戦ツールとしての完成度が前作より飛躍的に上昇したのだ。



撃ち分けやバリアブレイクにより、駆け引きがより深く！



体力が減るほどサイコゲージ最大値が増えるという、一発逆転を可能にしたシステムが熱い！



『2012』のスペシャルバージョンにあたるのが、この『2012EX』。『サイキックフォース』に登場した三名のキャラが使用可能に！

アルカディア最強サイキッカーが語る『サイキック』の魅力とは？



アルカディアが主催した、対戦格闘ゲーム大会「闘劇」で優勝経験を持つ、攻略ライター。1998年に行なわれた『サイキックフォース2012』の全国大会では、ゲイツを使い準優勝した。アルカディアに携わる者の中で最も「サイキッカー」な男。

『サイキックフォース』が発売されて10年近く経ちますけど、いまだに同じようなゲームを見たこと無いですよね。それに、今プレイしても、十分面白いと思うんです。キャラクターの性格付けや対戦システムはしっかりできているし、スピード感もある。今のゲームと比べてもぜんぜん見劣りしないと思いますよ。むしろ、最近の対戦格闘プレイヤーにとっては新鮮に写るんじゃないかな？

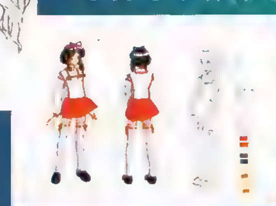
本作で注目してほしいのは『サイキックフォース2012EX』。これに出てくるソニア、ブラド、玄真です。純粋な新キャラクターじゃないけど、この三人が『2012』のシステムの中でどんな動きをするのか。これは僕自身もかなり興味ありますね。超やりたいですよ、というかいつでもかかってこいって感じです（笑）。

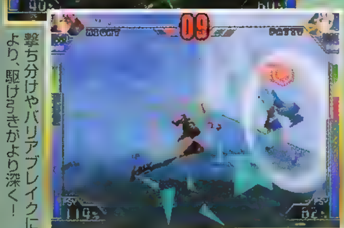
ファン感涙のギャラリーモード！

本作『サイキックフォース COMPLETE』には今回紹介した三作品のほかにも、設定資料やイラストなどを閲覧できる「ギャラリーモード」を収録！ ここでしか見ることのできない貴重な資料が満載なのだ。『サイキックフォース』ファンなら必見だ！









アニメーションパートのラフスケッチや各キャラクターの詳細なイラスト設定など、充実の内容！ 中には右の「栞（しおり）」のような、幻の登場人物も!?



アーケードニュースアナライズ

最近めっきり寒くなりましたが、電車と編集部の暖房が強過ぎて、今イチ季節感が感じられない担当です。さて今月は、年末年始に開催される『アイドルマスター』や『鉄拳5 DARK RESURRECTION』のイベントや、お宝カードが付属する『三国志大戦』のオフィシャルグッズなどを紹介。年末は何かと忙しいですが、ゲーセン通いは欠かさないようにしましょう！

Event

歴史に名を刻むプロデューサーとなれ！

http://www.idolmaster.jp/



2005年12月15日(木)～2006年1月15日(日)の一カ月間に、ナムコのアイドル育成ゲーム、『アイドルマスター』の大規模なトーナメントが開催されるぞ！　その名も「THE IDOLM@STER スーパープロデューサートーナメント(仮)」！

参加を希望するプレイヤーは、期間内に新しくユニットを作成し、『アイドルマスター』携帯サイトにて参加登録をして、そのユニットの解散までプレイすることになる。審査の末、勝ち抜いた9人のプロデューサーが編成したユニットの曲は、何とコロムビアから2006年発売予定の『アイドルマスター』のCDに収録されることが決定！

さらに、全参加者の中から抽選で、30名が撮影したステージ写真が、ユニット名、プロデューサー名と共に同CDのブックレットに掲載される。詳細は、アイドルマスター公式HP(http://www.idolmaster.jp/)に、2005年12月上旬に公開される予定なので、そちらを確認してほしい。

THE IDOLM@STER スーパープロデューサートーナメント(仮)

- **開催期間：**2005年12月15日(木)～2006年1月15日(日)予定
- **選出人数：**CDプロデューサー……9名
  ブックレット写真プロデューサー……30名
- **結果発表：**2006年1月下旬に、アイドルマスター公式HPにて発表予定
- **参加方法：**期間内に新しくユニットを作成し、携帯サイトにて参加登録
- **ルール：**アイドルマスター公式HP(http://www.idolmaster.jp/)にて、2005年12月上旬より公開予定

※キャンペーンの内容、期間については変更される場合があります。予めご了承ください。

Event

『鉄拳5 DR』大会で特殊称号を手に入れよう！

http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken5/top.html

いよいよ稼動間近となった『鉄拳5 DARK RESURRECTION』。本作の発売を記念して、来たる2006年1月に、全国のナムコ直営店のうち、一部の店舗で参加者全員にキャラクター別の特殊称号がもらえる大会が開催されるぞ！

もらえる称号は右表の通り。これらの称号に加え、準優勝者だとさらに一つ(計二つ)、優勝すればさらに一つ(計三つ)の特殊称号がもらえるぞ！　詳細が決まり次第、ナムコ直営店オリジナル企画のHP(http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken5/top.html)にて公開されるので要チェック！



『鉄拳5 DR』からの新キャラクターにも特典がちゃんと用意されているとのこと。期待して待て！

キャラ別特殊称号一覧

キャラ名	称号
レイヴン	火影
アスカ	麒麟児
フェン	神拳
ジャック5	不沈艦
ジン	一撃
シャオユウ	危険物
ファラン	天才
ジュリア	光速
クリスティ	女神
スティーブ	拳闘士
ニーナ	暗殺者
カズヤ	魔人
リー	貴公子
ポール	紅
ロウ	竜神
キング	百獣王
マードック	破壊王
ヨシミツ	阿修羅
ブライアン	死神
レイ	神技
木人	能力者
ロジャー	闘魂
クマ	野生
アンナ	悩殺
ブルース	餓狼
ペク	軍神
ガンリュウ	漢
ワン	伝説
デビルジン	悪魔
ヘイハチ	無双

※画面は開発中のものです

Event

セガのイベントでゆうこりんを満喫！　ロックハート城から東京ジョイポリスまで

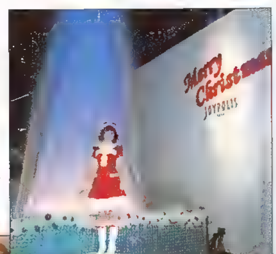
去る11月13日(日)、『オシャレ魔女 ラブ and ベリー』の親娘オシャレ バスツアーが行なわれた。これに同行したのが、セガのイメージキャラクターを勤める小倉優子(以下ゆうこりんと略)。

このバスツアーは、全国4万通の応募から選ばれた20組40名の親娘が参加。東京・新宿から出発したバスは、途中のサービスエリアでバスガイドに扮したゆうこりんが同乗。車内では質問コーナーやゆうこりんによる同ゲームの挿入歌を歌うなど満喫。

目的地の群馬・大理石村のロックハート城では、ランチパーティーやグッズ作り、プレゼント交換など、さまざまなイベントが催された。

続く11月16日(水)には、東京ジョイポリスにて、ゆうこりんによるクリスマスツリーの点灯式が行なわれた。全高約7m、約2万個もの電球に彩られたツリーは、噴水の演出が加わった、世界でも珍しいモノだ。

また、点灯式の後には、この冬にセガが催すカード&メダルキャンペーンの告知も行なわれた。ますますゆうこりんの活躍に目が離せないぞ！



電飾と水の輝きによる幻想的な美しさ。ツリーの設置は12月25日まで。



ロックハート城では、お姫さまのドレスに着替えたゆうこりんが登場！



ジョイポリスでメイド風サンタに扮したゆうこりん。今後は「グアムツアー」や「手料理パーティー」が催される予定。

Release

セガから『三国志大戦』オフィシャルグッズが続々登場！

全国のセガ直営店舗でカードホルダー発売中！

白を基調にしたデザインが格調高さを感じさせる「オフィシャルカードホルダー」。4ポケット仕様による、気軽に持ち歩けるサイズがうれしい。全国のセガ直営店舗で発売中！

三国志大戦 オフィシャルカードホルダー
●セット内容：ホルダー本体×1/4ポケットリフィル×38枚
（最大カード収納枚数152枚）
●販売価格：1,500円（税込）
全国のSEGA直営店で好評販売中！



PRESENT!
セガ様から、三国志大戦オフィシャルカードホルダーを2名様分いただきました。詳しい応募方法は、63ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

セガダイレクト専売の追加リフィル登場！　付属カードを見逃すな！

12月22日（木）に、「オフィシャルカードバインダー 追加リフィル」が登場！　付属物の多さが魅力だ（詳細は右のカコミ参照）。やはり一番の注目は本商品だけのエクストラカード大橋&小橋だろう。セガダイレクト専売なので、今すぐHPで予約しよう！

セガダイレクトURL：http://segadirect.jp/





【EX003】大喬&小喬 イラスト：池田 恵

三国志大戦 オフィシャルカードバインダー 追加リフィル
●発売日：2005年12月22日（木）
●販売価格：2,400円（税込 2,520円）
●セット内容：8ポケット・カードリフィル×12枚／扉絵×2種類／カードデータリスト／オフィシャルトップローダー《鳳凰刻印》×3／オリジナルラージデッキケース／デコレーションシール・コンプリートセット／エクストラカード「EX003/大喬&小喬」
●備考：セガダイレクト専売商品
セガダイレクトURL：http://segadirect.jp/

PRESENT!
セガ様から、三国志大戦 オフィシャルカードバインダー追加リフィルを2名様分いただきました。詳しい応募方法は、63ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

年末年始はスペシャルイベントが目白押し！

http://www.teamnamja.com/

ああ忙しい忙しい。何がそんなに忙しいかって？　こちとら年末年始のイベントで大わらわなんじゃ！　ネコの手を借りたいくらいなんじゃ！

今ナンジャタウンでは、ロマンティックなイルミネーションショー"ナジャヴのクリスマスファンタジー"や、"ナジャヴとナジャミーのクリスマスヒットパレード"などが楽しめる「スターライト☆クリスマス」を開催しとるんじゃ！（2005年12月25日まで）ファンタジックな光景に、心が暖まりまくること請け合いじゃぞ。

クリスマス気分を満喫した後は、7ジャンル1,500種類の中から、それぞれベスト10に輝いたデザートを販売する「デザート・オブ・ザ・イヤー2005」（2006年1月22日まで）や、レモンを丸かじりしてもそれを甘く感じられるミラクルフルーツで、酸っぱくて低カロリーなスイーツを甘くおいしく楽しめる「ミラクルフルーツカフェ」でスイーツ尽くしになるのがよいぞよ。



サンタルックでそなたたちの来場を待っておるぞ。

PRESENT!
ナムコ・ナンジャタウン様から、同店のパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、63ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

avex人気アーティストとクリスマス!!

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

東京ジョイポリスでは、11月21日（月）～12月31日（土）の期間、クリスマスイベントとして「Girl's BOX Lover's Winter at Tokyo JOYPOLIS」を開催します！　avexの人気アーティストのライブや握手会など、ファンはもちろん、皆さまに喜んでいただけるイベントです。また、5F飲食施設には、出演アーティストとコラボしたオリジナルスウィーツメニューも登場します。しかも、今年のクリスマスツリーは、約7メートルの高さに約2万個もの電球を施した、世界でも稀なウォーターツリー！　皆さまに華やかで幻想的な雰囲気を演出いたします。

カップルで、ご家族で、お友達と……。だれとでも120%お楽しみいただける、年末の東京ジョイポリスへぜひお越しください。

Girl's BOX Lover's Winter at Tokyo JOYPOLIS
●開催期間：11月21日（月）～12月31日（土）
●出演アーティスト：dream、長澤 奈央、Sweet S、星井 七瀬、嘉陽 愛子、PARADISE GO!! GO!!、斉藤 未知
※ライブ日程・当日の出演などに関しては東京ジョイポリスHPをご覧ください。

JOYPOLIS SEGA

PRESENT!
セガ様から、東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、63ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

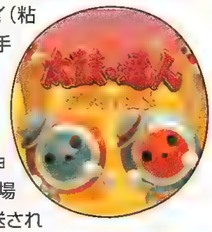
Release

クレイアニメ 太鼓の達人第2期放映決定！

http://www.kids-station.com/

2005年4月から放送開始され、クレイ（粘土）を用いたクレイアニメという新しい手法が斬新な「クレイアニメ 太鼓の達人」。好評につき、2006年1月9日（月・祝）より、第2シーズンの放送が決定！

和田どんや和田かつに加え、和田ジョン、和田イヌなど、新しい仲間たちが登場するぞ。現在第1シーズンがリピート放送されているので、未見の人はこちらも要チェック！





和田かつが風邪でダウンしてしまう話、不思議な雪だるまとの出会いの話など、冬ならではの物語が綴られていくぞ。

クレイアニメ 太鼓の達人
●原作：株式会社ナムコ PS2用ソフト『太鼓の達人 タタコンでドドンがドン』ほかより
●製作：「クレイアニメ 太鼓の達人」製作委員会
●放映日程：2006年1月9日（月・祝）放映開始
毎週月～金　午前6:55～
午後15:20～
●放送局：キッズステーション
●放映時間：1話4分（全13話予定）
●CAST：鉄炮塚 葉子、服巻 浩司、西原 久美子、芳野 日向子

PRESENT!
日活株式会社様から、「クレイアニメ 太鼓の達人」オリジナルクリアファイルを5名様分いただきました。詳しい応募方法は、63ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ゲーセン横丁　出張かわら版

ケイブ携帯サイト「極上⚡シューティング　ゲーセン横丁」最新情報！

Docomo　Vodafone

『エスプガルーダII』コーナー開設!

ついに稼動開始の、ケイブのアーケードゲーム最新作、『エスプガルーダII』の特別コーナーがゲーセン横丁に開設されたぞ！ ストーリーや各キャラクターの設定はもちろん、イベントなどの気になる最新情報もいち早く掲載。そのほか、ファンなら分かって当然の簡単なクイズで、待ち受け壁紙をゲットできるチャンスもあるぞ!!

会員限定のサービスなので、今すぐ会員登録し、ゲーセンと携帯サイトの両方で『エスプガルーダII』を楽しみ尽くそう！



自分の使用キャラを待ち受けに使ってこそ、プレイヤーの鑑!? 新たなガルーダの姿を携帯に刻め！

▶『エスプガルーダII』の攻略記事は84ページから！

（代理）店長と仮面の最速レビュー

Docomo　Vodafone　今回の新作:虫姫はい

ゲー横店長代理（以下店代）:気軽に遊べる『虫姫さま』のドンジャラ風味アプリ、いかがです？

アルカデ仮面:3Gメガアプリ版はレコ姫の動きが増えてて良……って、アキ強ーッ!?

店代:彼のリーチは弾幕同様、回避不能ですよ！



Vodafone 3Gメガアプリ版では、プレイ終了時のレコ姫のアニメパターンが追加されたほか、対アキ戦の背景を一新！　さらに「おまけ」が搭載されている!?

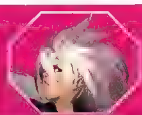
ゲーセン横丁の歩きかた

今月のアルカディアパスワード:kbtnbttgng
☆横丁かわら版内でおまけがDLできる！（非会員もOK）

- **iモード**：メニューリスト ▼ ゲーム1 ▼ ゲーム1(mova) ▼ アクション ／ アクション(FOMA)
- **vodafonelive!**：メニューリスト(vodafonelive!) ▼ ケイタイゲーム ▼ ゲームパック
- **EZweb(au)**：TOPメニュー ▼ カテゴリで探す ▼ ゲーム ▼ 総合

▼「極上⚡シューティング　ゲーセン横丁」

QRコード対応端末はここからアクセス！



薔薇庭園の優雅なお茶会　最終回

〜ママ・テレサと5人の娘たちの『鋳薔薇』情報〜

テレサ:さて皆さま。今回にて、当茶会の公開も最後となります。

カスミ:故に、特別にワタクシたち姉妹全員で11月末配信のアプリを紹介いたしますわ。

[illegible]:今度のアプリはブラックジャックよ。私たちとママ自らがお相手するわ……ふふ。

テレサ:あら、そういえばメイディたちはどうしたのかしら？

カスミ:今向こうのテーブルで、ルールの勉強を……あら？

ミディ:あーもう！　なんで18なのにカード引くの!?

メイディ:う〜。だってぇ――。

シャスタ:ッだー!!　なァんでAのときに絵札が来ないのヨーッ!!

ミディ:うわ、お姉がキレた!?

メイディ:助けてママぁ〜！

テレサ:……。（やっぱり嘆息）。

ローズ・ガーデンとカードで全面戦争!?



優雅な薔薇の乙女たちに加えて、ついにテレサ博士がアプリに登場!!

※今回掲載している画面写真は開発中のものです。また、待ち受け画像は作成途中のものであり、変更される場合があります。

てあたりしだいゲームリスト

2005年11月18日現在

●2005年12月稼動予定のタイトル		
[illegible]	[illegible]	[illegible]
超ドラゴンボールZ	バンプレスト	対戦アクション
[illegible]	[illegible]	[illegible]
鉄拳5 DARK RESURRECTION	ナムコ	3D対戦格闘
[illegible]	[illegible]	[illegible]
MARIOKART ARCADE GP	ナムコ	レース
[illegible]	[illegible]	[illegible]
THE HOUSE OF THE DEAD 4	[illegible]	[illegible]
●今冬稼動予定のタイトル		
[illegible]	[illegible]	[illegible]
●2006年2月稼動予定のタイトル		
[illegible]	[illegible]	[illegible]
●2006年3月稼動予定のタイトル		
DRUAGA ONLINE THE STORY OF AON	ナムコ	オンラインアクションロールプレイング
●2006年春稼動予定のタイトル		
キン肉マンマッスルグランプリ	バンプレスト	対戦格闘
[illegible]	[illegible]	[illegible]
VM·JAPAN 〜幻符乱戦記〜	アルゼ	リアルタイムストラテジーシミュレーション

●稼動時期未定のタイトル		
ぐるぐるカメレオン	ニコ・ロッシュ/エイブルコーポレーション	パズル
[illegible]	[illegible]	[illegible]
英雄伝説 AC(仮)	アルゼ	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]
式神の城III	アルファ・システム/タイトー	シューティング
[illegible]	[illegible]	[illegible]
BIG BUCK HUNTER Pro	RAW THRILLS·PLAY Mechanix/タイトー(予定)	ガンシューティング
[illegible]	[illegible]	[illegible]
DRUAGA ONLINE THE STORY OF AON	ナムコ	オンラインアクションロールプレイング
[illegible]	[illegible]	[illegible]
PowerSmash3	セガ	スポーツ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
TOP DRIVER EVOLUTION	アトラス	レースゲーム
[illegible]	[illegible]	[illegible]
WAR of the GRAIL	カプコン	対戦アクション
[illegible]	[illegible]	[illegible]
XE+TH(ゼクロス)	KIPUS／ギルド	3Dオンライン対戦ゲーム
[illegible]	[illegible]	[illegible]

ゲームセンターマップ

日本縦断

首都圏捜索隊編



首都圏探索隊が突撃した2005年最後の取材地は、千葉県市川市！ JR本八幡駅周辺や東西線の妙典駅周辺など、駅から気軽に歩いて通えるゲーセンを中心にお届けします!!



行ってきた人たち



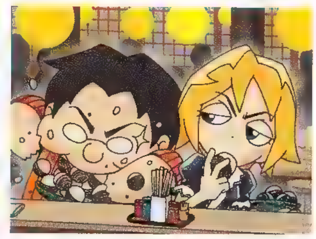
岩下隊員

俺のこの手が真っ赤に燃える、「Gガン」大好き隊員。『サムスピ天下一剣客伝』では、ズィーガーの復活にむせび泣いたとか。



久保田隊員

今回訪れたゲーセンは、女性客が入りやすいお店が多くてポイント高し。今度、プライベートで遊びに行ってきます♪



名物の衣かつぎはヘルシーで美味！

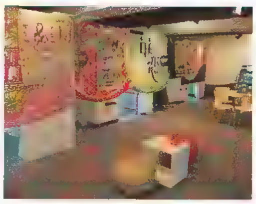
近隣最大級のシール機群！

ぷりモール 宝島



千葉県市川市八幡2-6-7
047-318-1150
10:00～24:00

久保田「2階にあるシール機は、種類がとにかく豊富！　女性客が多く、雰囲気も華やかです」
岩下「1階は『MJ2』や『麻雀格闘倶楽部4』など、カードゲームが盛りだくさん。定期的に開催されている『アヴァロンの鍵』の大会も盛況だ」



『ピンキーシルキー』をはじめ、人気のシール機が勢ぞろい。



夕方以降は、地元の『アヴァロンの鍵』ファンで大賑わい。

スタッフより

さまざまなシール機はもちろん、各種カードゲームや体感ゲームが満載です。100円2クレジットの『イニD』は、対戦レベルがとても高く、盛り上がっていますよ！

ビデオゲーム　プライズ

2D格闘ゲームとビデオゲームやるなら！

宝島 本八幡店



千葉県市川市八幡2-15-17
047-333-3771
10:00～24:00

岩下「2D対戦格闘ゲームに特化しており、毎月何らかの大会が開催されている。格ゲーファンにはたまらないゲーセンだな！」
久保田「『KOFXI』や『GGXX SLASH』などは、連日連夜熱戦が繰り広げられていますよ！」



店内には、新旧対戦格闘ゲームが所狭しと並んでいる。



壁には、熱戦を物語る大会の結果が張り出されているぞ！

スタッフより

『GGXX SLASH』の対戦レベルの高さは本八幡一！　ビデオテープを持参していただければ、プレイの無料録画サービスも行なっております。ぜひご利用ください！

ビデオゲーム　プライズ

ビデオゲームはすべて1プレイ50円！

ゲームエース南八幡



千葉県市川市南八幡3-5-15並木ビル B1～2F
047-379-2861
8:00～24:00

久保田「B1から2Fまでの3フロアに、ビデオゲームやカードゲーム、そして音ゲーが満載です。対戦もかなり盛り上がっており、熱気にあてられそうですよ～」
岩下「その中でも『ガンダムSEED』と『三国志大戦』の白熱ぶりには目を見張るな！　月イチペースで対戦格闘ゲームの大会が催されているので、腕に自信のある人はぜひ足を運んでみるといいだろう。朝8時より営業しているのもポイント高いぞ」



1Fは音ゲーや『ムシキング』などが設置されている。

スタッフより

対戦格闘はもちろん、『WCCF』や『三国志大戦』といったカードゲームから、各種音ゲー、そして『ムシキング』まで、最新種機をいち早く取りそろえております！　早い、安い、面白いっ!!　がモットーです（笑）。



2Fにはビデオゲームがズラリ。対戦が熱い！

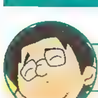


人気の筆頭はなんといっても『三国志大戦』。午前8時の開店から閉店まで、常に人が付いている。友達を作るのにもってこいだ。



B1はカードゲームや、オンライン麻雀のフロア。

ビデオゲーム　カードゲーム　音楽ゲーム　その他



今回は"フラリと気軽に立ち寄れる"というコンセプトを基に、取材店舗をセレクト。JR総武線と東西線を使えば、どのゲーセンにも簡単にアクセスできるはずです。関東近郊の方はもちろん、遠征を計画している人も、機会があればぜひ訪れてみてください。ビデオゲームが中心のゲーセンは対戦レベルもかなり高めですので、白熱した闘いが楽しめると思いますよ！

音ゲーとカードゲームの腕自慢が集う!
プレイランド ドラゴン市川

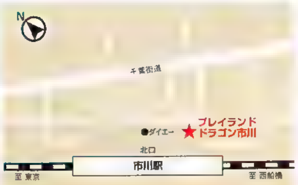


千葉県市川市市川1-4-17 プラザKOWA1F
☎ 047-321-0341
10:00～24:00

岩下「音ゲーとカードゲームが異様に盛り上がっているな。ものすごい人だかりだ！」
久保田「モーニングサービスや各種イベントは随時ホームページで告知されているので、遊びに行く前日は要チェックです！」



「三国志大戦」は、夕方は低年齢層、夜は学生で賑わう。



スタッフより
『麻雀格闘倶楽部4』は16台、『MJ2』は10台を取りそろえております。『三国志大戦』や『WCCF』、『アヴァロン』など、カードトレードの委託も行なっていますので、ご利用ください。

ビデオゲーム　音楽ゲーム

http　e-takarajima.jp ichikawa

ゆったり遊べる空間を演出
サミーズストリート 本八幡店



千葉県市川市本八幡2-16-6 八幡旗ビルB1
☎ 047-334-7960
10:00～24:00

久保田「ファミリー層から学生、大人まで、幅広く楽しめるゲームがそろったお店です」
岩下「カードゲームコーナーは、クラブのようなアダルトムードでイイ感じ。ビデオゲームが1プレイ50円というのも見逃せないな」



四人同時対戦が可能な『湾岸』には、常連が集まる。



メダルゲームは、パチンコやパチスロが中心。あ、圧巻だ。

スタッフより
大人気の『ムシキング』『ラブ＆ベリー』はもちろん、話題の『恐竜キング』も入荷！　対戦格闘ゲームも新作を取りそろえております。ぜひご来店ください。

ビデオゲーム　カードゲーム　プライズ

ファミリー層からアダルト層まで万事オッケイ!
ザ・サードプラネット MMV 市川妙典店



千葉県市川市妙典4-4-27 妙典センタービル2F
☎ 047-300-2166
10:00～24:00

久保田「10月にオープンしたばかりのお店です。明るく清潔な店内で、まったりメダルゲームを楽しめますよ」
岩下「今回取材したゲーセンで『スターホース2』を置いていたのはここだけだったな」



キッズ向けカードゲームが立ち並ぶ「ムシキング」コーナー。



スタッフより
12月は『ムシキング』や『ラブ＆ベリー』の大会を、なんと毎日2回開催する予定です。また、今後は最新カードゲームやビデオゲームを続々入荷しますので、ご期待ください！

プライズ　ビデオゲーム　その他

http　www.mmv.co.jp

対戦の熱気みなぎるスポット
アミューズメントスクウェア テクモピア行徳店

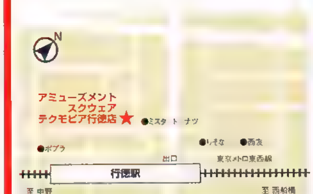


千葉県市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル
☎ 047-395-1119
10:00～24:00

久保田「近隣最古参を誇るだけあり、店内はたくさんの常連客で盛り上がっていますね」
岩下「『ガンダムSEED』や『鉄拳5』、『GGXX SLASH』の対戦を見ていると、参加したくてウズウズしてくるよ！」



対戦格闘ゲームとカードゲームには、常に人だかりが！



スタッフより
1階は、コアなプレイヤーからファミリー層まで楽しめるメダルゲームコーナー。2階はビデオゲームやカードゲームが充実しております。腕に覚えのある方は、ぜひご来店ください！

カードゲーム　ビデオゲーム　プライズ

http　www.tecmowave.co.jp spot gyotoku

家族連れの憩いの場
アルファー21 市川3F店

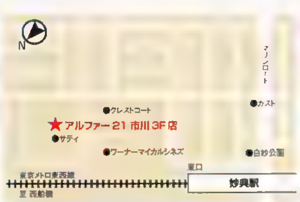


千葉県市川市妙典5-3-1 市川妙典サティ3F
☎ 047-395-2368
10:00～22:00

岩下「こちらは〈サティ〉のおもちゃ屋に隣接する、キッズ向けのゲームコーナーだな。買い物帰りのファミリーで常に大賑わいだ」
久保田「メダルが100円で11枚、1000円で130枚借りられるのも、良心的です」



子供向けメダルゲームやプライズ、「ムシキング」が人気。



スタッフより
ご家族で楽しめるさまざまなゲームをそろえております。また、特殊なキャラクターメダルを獲得すると、くじ引きにチャレンジできるキャンペーンも実施中です。ぜひご来店ください。

プライズ　その他

映画の行き帰りにフラリと立ち寄れる
ダイナレックスパラダイス 市川店

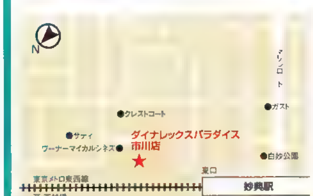


千葉県市川市妙典4-1 市川妙典サティ2番街2F
☎ 047-395-2364
10:00～22:00

久保田「大型デパート〈サティ〉の2階にあるお店です。上の階に映画館があるので、カップルやファミリー層が多く見られますね」
岩下「プライズやメダルゲーム、そして『ムシキング』が充実しまくり！」



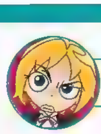
キュートなリラックマ景品の豊富さは、地域一！



スタッフより
『ムシキング』や『ラブ＆ベリー』、『ドラゴンボールZ』など、キッズ向けカードゲームの台数は地域一番を自負しております。シール機も充実しておりますので、ぜひご来店ください！

プライズ　ビデオゲーム　その他

このマークのある店はアルカディアクーポン加盟店です。アルカディアクーポンの詳しい情報はP192へ



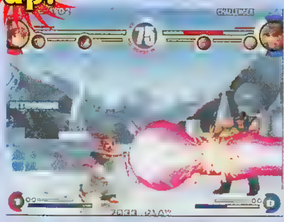
当コーナーでは、みなさんの地元のゲームセンターを応援するイラスト・文章を募集してます。たとえ絵が下手でも、面白ければエニシングオッケイですね！　ただし、絵の中に「店名」は必ず入れてくださいね。あて先は、〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　アルカディア編集部「ゲームセンターマップ係」まで。メールでの投稿は、location@arcadiamagazine.comまでお願いね！

2005年9月1日～10月31日集計分

ARCADIA DATA BASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick Up! 5位 THE KING OF FIGHTERS XI



『THE KING OF FIGHTERS XI』が今月の初登場5位。今作から年号表記を止め、通算作品数に変わっている。『同2003』から採用されたマルチシフトが大幅に進化し、多彩なチーム戦が楽しめる。もちろん新キャラも登場。

メーカー	SNKプレイモア／セガ
ポイント	142.7

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.〈バンプレスト〉	167.5
2	GUILTY GEAR XX SLASH〈アークシステムワークス／セガ〉	153.8
3	鉄拳5 Version.5.1〈ナムコ〉	150.1
4	MELTY BLOOD Act Cadenza〈エコールソフトウェア／セガ〉	148.9
5	THE KING OF FIGHTERS XI〈SNKプレイモア／セガ〉	142.7
6	サムライスピリッツ 天下一剣客伝〈SNKプレイモア／セガ〉	136.5
7	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE〈カプコン〉	99.3
8	THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉	98.0
9	お手並み拝見FINAL〈タイトー〉	96.8
10	Virtua Fighter4 Final Tuned〈セガ〉	95.5
11	Virtua Striker 4〈セガ〉	93.1
12	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL〈アークシステムワークス／セガ〉	86.8
13	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX〈バンプレスト〉	85.6
14	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX〈バンプレスト〉	62.0
15	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003〈コナミ〉	59.6
16	METALSLUG 4〈SNKプレイモア〉	54.6
17	ライデンファイターズJET〈セイブ開発〉	37.2
18	CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONARIRE FIGHTING 2001〈カプコン〉	34.7
19	鋳薔薇〈ケイブ／AMI〉	31.0
20	TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT〈アリカ／タイトー〉	29.8

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

ビデオゲームランキング(コックピット・アップライト)

Pick Up! 1位 三国志大戦 乱世の群狼(Ver.1.10)



『三国志大戦 乱世の群狼』が今月の初登場1位。相変わらず根強い人気の同作のVer.1.10が"乱世の群狼"だ。カードや勢力の追加をはじめ、新しいシステムや計略などの変更が行なわれている。まだまだ人気は続きそうである。

メーカー	セガ
ポイント	274.6

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	三国志大戦 乱世の群狼(Ver.1.10)〈セガ〉	274.6
2	麻雀格闘倶楽部4〈コナミ〉	178.1
3	beatmania II DX12 HAPPY SKY〈コナミ〉	177.3
4	pop'n music13 カーニバル〈コナミ〉	157.3
5	DrumManiaV〈コナミ〉	149.8
6	Quest of D〈セガ〉	147.3
7	セガネットワーク対戦麻雀 MJ2〈セガ〉	142.3
8	アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦〈セガ〉	104.9
9	太鼓の達人 7〈ナムコ〉	97.4
10	WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005〈セガ〉	89.9
11	GuitarFreaksV〈コナミ〉	84.9
12	THE IDOLM@STER〈ナムコ〉	64.9
13	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3〈セガ〉	64.9
14	QUIZ MAGIC ACADEMY II〈コナミ〉	57.4
15	湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE2〈ナムコ〉	57.4
16	BATTLE GEAR 4〈タイトー〉	52.4
17	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"〈セガ〉	44.9
18	Dragon Chronicleオンライン 天空大決戦〈ナムコ〉	15.0
19	スリルドライブ3〈コナミ〉	15.0
20	スリルドライブ2〈コナミ〉	10.0

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

協力店舗一覧

アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1～3F	☎03-3971-9601
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル 1～4F	☎03-3496-5856
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビル B1～4F	☎0426-48-1288
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル 1～4F	☎042-724-1477
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1～3F	☎03-3200-0884
アババ天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	☎06-6357-6677
アミューズメントスタジアム豊中	大阪府豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	☎06-6857-5700
アミューズメントパーク スガイ	北海道釧路郡釧路町木場3-1	☎0154-39-5151
イミグランデ相模原店	神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1	☎042-753-8881
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2アルファビル B1～4F	☎03-5330-8595
クラブ セガ 札幌	北海道札幌市中央区南5条西4丁目7 南興ビル内	☎011-512-1868
ゲームスタジオ キューブ	東京都板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
ゲームハウス ピットイン	愛知県名古屋市北区金城3-5-6	☎052-916-1722
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17	☎06-6632-0170
ゲームブルース	岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F	☎0584-82-6196
ゲームBOX Q2	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	☎052-452-0920
KO-HATSU(コーハツ)	大阪府大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
ジョイテックスクエア中川店	愛知県名古屋市中川区水里5-530	☎052-303-4455
セガ ワールド 静岡	静岡県静岡市七間町4-2 静活プラザビル 2F	☎054-252-3591
セガ ワールド 高山	岐阜県高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル 1～3F	☎092-724-5971
ハイテク セガ 柏	千葉県柏市柏1-1-11 丸井デパート内 B1	☎047-163-9844
ハイテク セガ 豊田	愛知県豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
ハイテク セガ 盛岡	岩手県盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
ゲームスポットハロウィン	島根県出雲市渡橋町985-3	☎0853-23-0731
ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-472-3566
ロングラン万代	新潟県新潟市万代1-1-26	☎025-245-0202

アルカディア読者の好きな芸能人事情

今月の月替わりアンケートは、好きな芸能人だ。

まず男性芸能人の第1位は住谷正樹。レイザーラモンHGとしてのほうが名の通りが良いが、あまりにも時世を反映している結果だ。まさに今年ブレイクしたお笑いタレントの一人だろう。同様のお笑い系は、2位の明石家さんま、5位のタモリにも通じる。しかも大御所だ。10位のヒロシも健闘といえるが、HGの影に存在が薄らいでしまった感も否めない。3位と4位はGacktとHyde。9位に西川貴教。こちらはミュージシャン系。

女性芸能人は第1位が小倉優子。近年のグラビアアイドルとしては、他の追随を許さない格好だ。2位は仲間由紀恵。「TRICK」での活躍が支持を集めたようだ。最近は女優業を中心としている3位の伊東美咲。5位の小雪、6位の上戸彩など女優が強い。お笑い系では4位の山崎静代が大健闘といったところか。総じて貧乳系が支持を集めたといえるのかもしれない。

■好きな男性芸能人

順位	名前	ポイント
1位	住谷正樹(レイザーラモン)	282.6
2位	明石家さんま	163.0
3位	Gackt	108.7
4位	hyde(L'Arc～en～Ciel)	97.8
5位	タモリ	76.1
6位	阿部寛	65.2
7位	速水もこみち	54.3
8位	松本人志(ダウンタウン)	54.3
9位	西川貴教(TM Revolution)	43.5
10位	ヒロシ	32.6

■好きな女性芸能人

順位	名前	ポイント
1位	小倉優子	173.9
2位	仲間由紀恵	159.4
3位	伊東美咲	144.9
4位	山崎静代(南海キャンディーズ)	115.9
5位	小雪	101.4
6位	上戸彩	87.0
7位	aiko	72.5
8位	井上和香	58.0
9位	ベッキー	43.5
10位	青木さやか	29.0

締め切り
2005年12月26日(月)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。
※商品の発送は締め切りから1~2カ月かかることがありますのでご了承ください。

ARCADIA PRESENT

アルカディア 読者プレゼント

セガ様ご提供



4 「三国志大戦」オフィシャルカードバインダー 追加リフィル

5 「三国志大戦」オフィシャルカードホルダー



6 カードキャプターさくら キーチェーンフィギュア Vol.2



3 新世紀エヴァンゲリオン 星と星座のミニディスプレイフィギュア シリーズ3



7 ジョイポリスチケット

セガ様より、『三国志大戦』オフィシャルカードバインダー 追加リフィルと『三国志大戦』オフィシャルカードホルダーを2名様に、新世紀エヴァンゲリオン 星と星座のミニディスプレイフィギュア シリーズ3とカードキャプターさくら キーチェーンフィギュア Vol.2を3名様に、ジョイポリスのチケットを[illegible]にプレゼント!

コナミ様ご提供



2 BeForUサイン色紙



1 PS2専用ソフト「beatmaniaIIDX 10th style」

コナミ様より、BeForUのサイン色紙と、PS2専用ソフト『beatmaniaIIDX 10th style』を3名様にプレゼント!
※サイン色紙をご希望の方は、2-1~3のどれを希望するかご記入ください。(例)2-2



2-1 Noria直筆ユニット名入り
2-2 小坂りゆ直筆ユニット名入り
2-3 小松枝里直筆ユニット名入り

バンプレスト様ご提供

バンプレスト様より、仮面ライダー ショッカー戦闘員声が変わるよマスクとBLEACH 空気ビニール製斬魄刀&コンを2名様にプレゼント!

11 仮面ライダー ショッカー戦闘員 声が変わるよマスク

12 BLEACH 空気ビニール製斬魄刀&コン



ナムコ様ご提供



10 ナムコ・ナンジャタウン パスポート

9 クレイアニメ「太鼓の達人」クリアファイル



ナムコ様より、「クレイアニメ 太鼓の達人」クリアファイルを5名様に、ナムコ・ナンジャタウンのパスポートを[illegible]にプレゼント!

タイトー様ご提供

タイトー様より、PS2専用ソフト『サイキックフォース COMPLETE』(通常版)を[illegible]にプレゼント!



8 PS2専用ソフト『サイキックフォース COMPLETE』(通常版)

編集部提供



15 アルカディア特製図書カード

17 ニンテンドーDS

16 プレイステーション2

編集部より、アルカディア特製図書カードを[illegible]に、ニンテンドーDSを[illegible]に、プレイステーション2を[illegible]にプレゼント!

ユージン様ご提供

14 トレーディングフィギュアコレクション アヴァロンの鍵 弐



ユージン様より、トレーディングフィギュアコレクション アヴァロンの鍵 弐を5箱1セットで2名様にプレゼント!
※種類は選べません。

メガハウス様ご提供

13 ゲームキャラクターズコレクション 鉄拳5 Round1



メガハウス様より、ゲームキャラクターズコレクション 鉄拳5 Round1を全種セットで2名様にプレゼント!

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

もうなじんできたかな!?

稼働から約1カ月。そろそろメインで使うチームが絞れたかな？　今回はシステム解説に加えて、ネタの多い新キャラ特集と、変更点の多い旧キャラを特集。記事を読んで、君のチーム編成に役立ててくれ！

ザ・キング・オブ・ファイターズ XI

■メーカー	SNKプレイモア／セガ
■ジャンル	2D対戦格闘
■操作方法	8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日	2005年10月26日（稼働中）
■使用基板	ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

※記事中のコマンド類は、特殊な場合を除いてキャラクターが右を向いているときのものです。記事中における技後の有利／不利などは、すべて編集部調べによるものです。また、記事の中で一部に「スーパーキャンセル」→「SC」、「ドリームキャンセル」→「DC」、「ふっ飛ばし攻撃」→「E」という略称を使用している場合があります。

THE KING OF FIGHTERS XI ™

システム活用講座①

前方受け身

新システムのためか、有効活用している人は少ない。強力なシステムなので使わないと損だ！

Text:極限堂

強力な防御手段 前方受け身！

本作から新しく加わった前方受け身だが、使用している人は少ないようだ。防御手段として優れたシステムなので、使わないのはもったいない。

コマンドはダウン着地時に→or↘＋AB同時押し。素早く前方に移動するぞ。

主な使いどころを挙げると、画面端に追い詰められそうなときに画面中央に逃げるほか、ダウンから復帰する地点を素早く変更して、相手に起き攻めの的を絞りにくくさせるといったところだ。

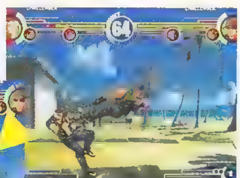
ただし、長所があれば相応の短所もある。それは、前方受け身は動作の直後から起き上がるまで、長時間無防備状態になってしまうことだ。

例えば拳崇のしゃがみD→超球弾のしゃがみDに対して前方受け身を取ってしまうと、超球弾をくらってしまう。

最悪の場合は連続技を決められることもあるが、これは完全に一点読みされてない限りは基本的に大丈夫。展開が早いので、前方受け身を見てから反撃をされる、といった心配はしなくていいだろう。

相手が前方受け身をつぶすことを考慮に入れて起き攻めを仕掛けた場合は、こちらのダウン地点に攻撃を置いておく必要がある。その場合には通常の受け身を取れば、相手はベストの状態で起き攻めをできないことがほとんどだ。

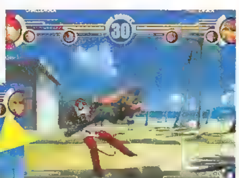
攻めの強力なこのゲームでは防御手段が重要だ。前方受け身を使いこなそう。



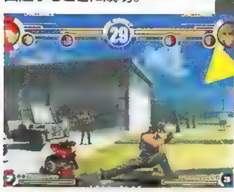
クラークに転ばされてしまった。このままでは投げハメられてしまう！



そんなときは前方受け身で逃げよう。クラークのジャンプ攻撃は空を切る。



ここで通常の受け身。クラークの強力な起き攻めを回避することに成功。



またもクラークが起き攻め。今度は逃がさないとばかりにしゃがみDを狙う。

システム活用講座②

ガードキャンセルシフト

セービングシフトに比べると使いづらい印象があるが、狙える場面は存在するぞ。

使いこなして差を付けろ！

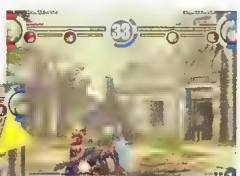
スキルポイントを二つ使うため、巷ではガードキャンセルシフトよりもセービングシフトに回す人が多いようだ。その使い方は正解だが、スキルゲージは時間の経過でたまるので、ストックはどんどん消費していくのもアリだ。

ガードキャンセルシフトは、状況的にはセービングシフトよりも早い段階で使えるので、スキルゲージの回転率を上げられる。ベストな狙いどころを知っておこう。

まずは性質だが、ガードキャンセルシフトは、発動した場所に控えのキャラが攻撃を出さずに飛んでくるが、ここで攻撃を出すことはできない。また、着地時に無防備な時間があるので、交代しつつ攻撃をくらってしまうことがある。

一見使いづらそうに感じるが、強攻撃→必殺技の連係を読んで、**①強攻撃にガードキャンセルシフト②キャラが交代中に相手が必殺技を空振りする③出現したキャラが必殺技の硬直に連続技を決める**、といった使い方が想定できる。

使いどころを間違えるとただのスキルポイントのムダ使いだが、連係に対して的確に使えるようになれば、ダメージを奪う機会が増えるぞ。



ガードキャンセルシフトには、一瞬だが無防備な時間が存在する。



スキルポイントをムダ使いした上に反撃されるのは避けたいところだ。



テリーの近距離立ちC→↘＋Aをガード。ここでガードキャンセルシフト発動！



テリーのバーンナックルは空振りし、スキをさらしているぞ。



思惑通り反撃成功。この間もスキルゲージは再びたまり始めているぞ。

ゲー事典XI **補足：**試合終了間際でジャッジメントインジゲーターが気になるときに、闘っているキャラがあと一撃で倒されてしまう……。そんなときはセービングシフトに頼れないので、ガードキャンセルシフトで交代早くしてしまうのオススメ。ガードキャンセルシフトの出現時のスキは一瞬なので、反撃を受ける心配はほぼしなくてOKだ。反撃をくらったら運が悪いということで……。

あいつらが帰ってきた！

CPU中ボス続報

『KOF 2003』のボス・アーデルハイドと、先月紹介した『武力～BURIKI ONE～』の主人公・天童 凱に加え、新たに三人の中ボスの存在が発覚！ もちろん出現条件も大公開だ

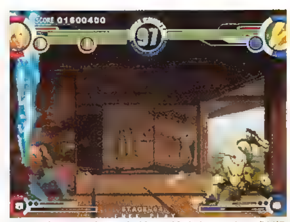
邪頭（シャズウ）



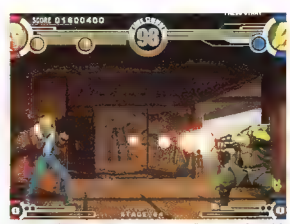
『風雲黙示録』シリーズの続編であり、当時は斬新だったタッグシステムを採用した『風雲スーパータッグバトル』のボスとして出現したキャラ。

同作品に登場していたゴズウ、メズウの必殺技を両方使いこなし、タッグバトルながら一人で闘っていたのが印象的。

カギ爪を利用したリーチの長い攻撃と、地上、空中からさまざまなタイプの飛び道具を使って攻めてくるぞ。



頭の上に巨大な氷柱を落としてくる必殺技、邪氷魔には要注意。



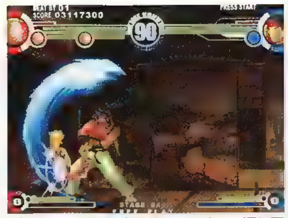
手甲を構え、正面にマシンガンのように連発で弾を飛ばす豪炎弾。

ショー・疾風（ハヤテ）

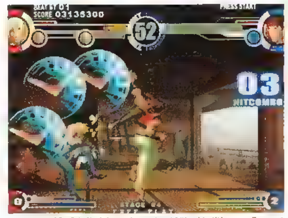


オープニングボイスが印象的な、あの『風雲黙示録～格闘創世～』の主人公。実戦空手道とブーメランを組み合わせた風雲拳の使い手として名高いショー・疾風が、『KOF』シリーズに初参戦を果たした。

地上、空中からブーメランを飛ばす飛棍技術や、ブーメランを振り上げて相手を攻撃する強烈斬など、出典作でもおなじみの必殺技を使ってくる。当時を知るプレイヤーは懐かしみながら闘おう。

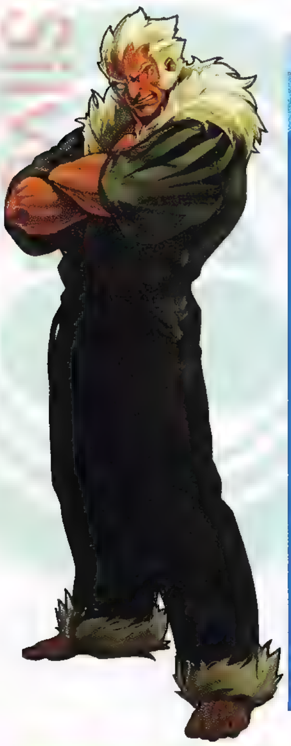


ブーメランは飛び道具だけでなく、振り回して攻撃する打撃技もある。



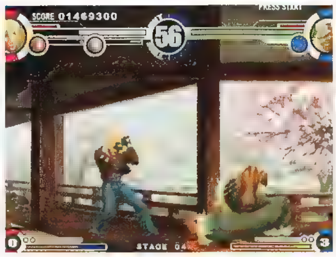
これは超必殺技の幻影飛棍。複数のブーメランを飛ばしてくるぞ。

ズィルバー

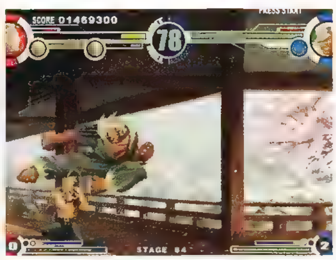


総合格闘技のリングを舞台とした『武力～BURIKI ONE～』。この異色作品のボスとして登場したズィルバーが、『KOF』の中ボスとして驚きの参戦だ！

必殺技が少なく、ジャンプやダッシュの動きは非常に鈍重だが、その攻撃の数々は出典作同様重そうなものばかり。遠距離からものすごい速度で飛び蹴りを放つ超猿蹴など、危険な技に気を付けよう。



空中からカカト落としで降ってくる。ズバリ、急降下カカト落とし。



画面端から端まで突進する超猿蹴り。遠距離でも気を抜かないように。

CPU中ボス出現条件

今までに紹介した五人の中ボスの出現条件は左表の通り。乱入するタイミングは3チーム目を倒した後なので、それまでに条件を満たすようにプレイしていこう。

1、2チーム目は基本的にあまりガードをしてこないため、ジャンプ攻撃からの連続技でダウンを奪い、再度跳び込んでいるだけで比較的簡単に倒し続けられる。だが、3チーム目は跳び込みに対してガードを固めたり、前転を利用して回避してくるので、気を引き締めて闘おう。

CPU中ボス	乱入条件（重複の場合は上の方を優先）
ハヤテ	①CPUをリーダー超必殺技で二人以上K.O.している ②3戦の合計タイムが3分以下 ③一人もK.O.されていない ④ノーコンティニュー
ズィルバー ジャズウ	①CPUを超必殺技で六人以上K.O.している ②一人もK.O.されていない ※上記条件を満たすと、ランダムでどちらか出現
ガイ	①CPUをリーダー超必殺技で一人以上K.O.している ②3戦の合計タイムが3分以下 ③ノーコンティニュー
アーデルハイド	上記以外の条件で出現

ゲー事典XI **CPU戦・中ボス乱入条件補足：**上記の表に載せている条件は、やや厳しめにとらえた方が中ボスを出しやすく感じた。タイムが設定されている場合は、より早く倒す、など。どうしても出ない場合は、キャラを替えてみるのも手だ。ちなみに、自分のチームの組み合わせは中ボスとは関係無し。だれでチームを組んでも、条件を満たせば登場するぞ。

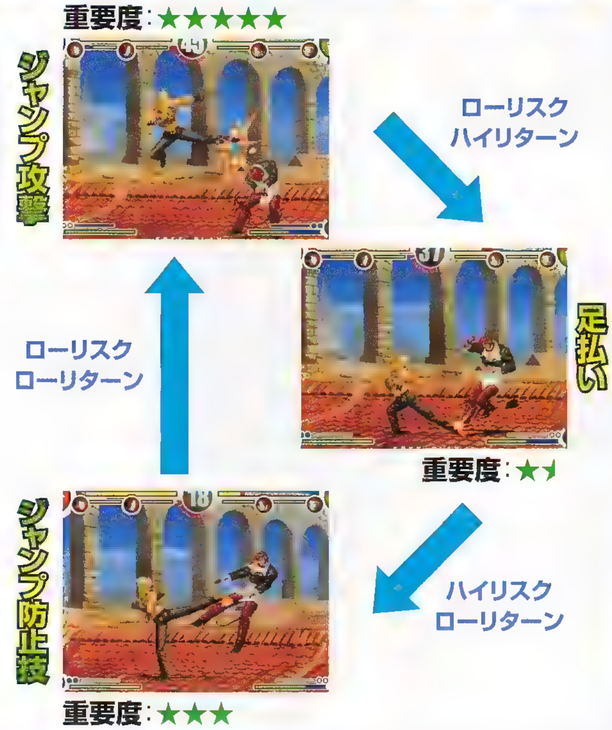
初心者は必読!?

『KOF XI』のセオリー

『KOF』の基本構造を紹介。基本を覚えたら、次は"ジャンプ攻撃の早出し"。これさえ分かれば勝利は近い!



基本行動の重要度とリスク／リターン比



『KOF』の基本となる行動三すくみ

『KOF』の対戦は大まかに左図のように構成されている。基本的にジャンプ攻撃、ジャンプ防止技、足払いの三つが、互いに三すくみとなっている。このほかに、ダッシュや対空技が絡んで攻防が展開されるが、ひとまずはこれら三つの役割と、リスク／リターンを覚えることが大切だ。

まず、ジャンプ攻撃はローリスクかつハイリターンで、『KOF』で最も重要といえる強力な行動。対空技でいくら落とされても一度ジャンプ攻撃が入ってしまえば、連続技で試合を決めてしまうほどの大ダメージを与えられる。

そのジャンプ攻撃に対抗するのが、ジャンプ防止技。ジャンプ防止技は、相手のジャンプしかかりをつぶすのが目的。そのため見返りは小さいが、ジャンプを抑制する役割を持つので重要度は高い。

足払いはジャンプ防止技への対策として使うのだが、ここに跳び込まれた場合、ジャンプ攻撃から強力な連続技をくらってしまう恐れがある。


ジャンプ防止技はローリスク。相手を跳ばせないよう、適度にバラまこう。

多用は避け、ジャンプ防止技を読んだときにだけピンポイントで使っていきたい。

このように、それぞれの行動ごとにリスクとリターンが全く異なっている。うまく使い分けることで相手の行動を制限し、最終的にジャンプからの連続技を決めることが勝負の決め手となるぞ。


足払いは読まれていると危険！　ジャンプから連続技をくらってしまうぞ。

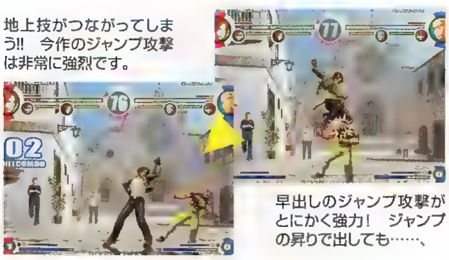
ジャンプ攻撃早出しが強い！

ただでさえ強いジャンプ行動。そこに早出しを覚えれば、さらなる勝率アップだ。

早出しとは、文字通りジャンプ攻撃を早めに出す行為で、早出しすることによって空対空を制しやすく、技が相手に触れるまでが早いため、反応されても対空技で迎撃されにくいのが強み。さらに、多少打点が高くても『KOF』はガード硬直の時間が長いため、着地後は優位に立てるのだ。

また、本作ではジャンプ攻撃が中段になるような高い打点で当たっても地上攻撃につながる場合が多く、とにかく強力な行動なのだ。

この強力な早出し、相手に使われた場合の対抗策は、こちらもジャンプ攻撃早出しを使うこと。ただし、相手のジャンプ攻撃の方が判定が強い場合は当然負けてしまう。そういった場合、相手の早出しを読んだら姿勢が低くなるしゃがみ攻撃で迎撃しよう。


地上技がつながってしまう!!　今作のジャンプ攻撃は非常に強烈です。

早出しのジャンプ攻撃がとにかく強力！　ジャンプの昇りで出しても……、

前／後転と受け身

本作の前／後転は、今までの作品よりも動作が早く反応されづらい。そのため、起き上がりなど相手の攻めがキツイ状況では攻撃回避に役立つ。

また、ダウン時の前方受け身が加わったことで、画面端に追い込まれそうな場面で逃れやすくなった。ただし、出始めからやられ判定があるので、相手にバレていると危険だ。


相手の見えない起き攻めなどには、前／後転の出番！　画面中央なら、意外に反撃を受けづらい。

投げ関連

失敗しても通常技が出るだけなので、ローリスクで狙いやすい通常投げ。しかも本作は今までと違い、投げ外しの入力受付時間が短いため、ガード崩しに役立つハズだ。

本作の投げ外しはCD同時押しの複合入力ができないので、両方外すためにはCとDをズラシ押しするといい。


今回の通常投げは、投げ外しの受け付け時間が短くなっている。投げだと分かっていても外しづらいぞ！

ゲー事典XI　**まとめ：**やはり『KOF』は、何だかんだいってジャンプ攻撃が強い。さすがにジャンプしているだけで容易に勝つことは難しいが、ジャンプで攻めることが強い上に面白さに直結していることは間違い無い。記事中の注意点などを踏まえ、ジャンプしまくりの楽しい『KOF』ライフを送ろう！

技紹介&基礎攻略



アーデルハイド

Text:キャベツ

※EXキャラクター「アーデルハイド」はタイムリリース出現キャラクターとなります。したがって、出現時期は店舗により異なります。ご了承ください。

COMMAND LIST

投げ	ドラッケン	近距離で←or→+CorD
[illegible]	A・クンスト・アイン	↘+A
	A・クンスト・ツヴァイ	→+B
	A・クンスト・ヴァイア	←+B
[illegible]	G・キッケン	↓↘→+BorD
	G・ドラッケン	→↘↓↙←+AorC
	G・ワンド	↓↘→+AorC
	G・プリンツェッシィン	↓↘→+スタート
[illegible]	G・クレイス	↓↘→↓↘→+BorD
	G・クローンプリンツ	→←↙↓↘→+AorC
リーダー	G・スクラーゲン	↓↘→↘↓↙←+E
	G・スクラーゲン	↓↙←↙↓↘→+E

特殊技・必殺技解説

↘+Aはリーチが短く通常技からつながらないが、ヒット後は追撃可能だ。→+Bは2段目が中段で弱攻撃からつながるため、ヒット確認からの連続技に活躍する。←+Bは2~3段目にキャンセル可能。強攻撃からつながるぞ。

G・キッケン/振り上げた足から地をはう衝撃波を繰り出す飛び道具。特定の技にキャンセルで出すとキャンセル版となり、性能が変化する。キャンセル版は飛び道具を出しながら跳ね上がる動作が追加され、振り上げた足にも攻撃判定ができる。強はさらにカカト落としを出すぞ。

G・ドラッケン/コマンドを入力すると走り、相手に触れると投げのような演出に移行するガード不能技。ヒット時は相手を運び、画面端にたたき付ける。といっても画面中央で決めた場合、運ぶのは見た目上の画面端まで。本当の最画面端に運ぶことは無い。

G・ワンド/目の前にバリヤーを張る技で、見た目通り飛び道具を跳ね返す効果がある。跳ね返した飛び道具は、ダメージが同じままだ。

G・プリンツェッシィン/ローズが画面外からやってくる。この技に予備動作は無く、スタートボタンを使うが挑発のように相手のパワーゲージを増加させる効果は無い。

G・クレイス/弱はその場で上昇し、狐を描くような蹴りを出す。全身無敵があるため、割り込みや対空に役立ちそうだ。一方、強は出始めに下段判定のスライディング動作がある。こちらは無敵時間が攻撃発生と同時に切れてしまうため、連続技用として使おう。

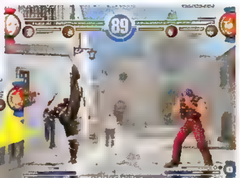
G・クローンプリンツ/両手からデカイ飛び道具を放つ超必殺技。弾速は弱が遅く、強は速い。必殺技の飛び道具を貫通するので、強を相手の通常の飛び道具に合わせれば、確実にヒットするだろう。

G・スクラーゲン/G・ドラッケンの強化版。発生が早く弱攻撃から連続技になり、威力も高めなので頼りになるリーダー超必殺技だ。



G・ワンドは、飛び道具をそのままのダメージで跳ね返す。超必殺技なら跳ね返し得!?

キャンセル版に性能変化!発生が早いので、連続技として活躍するぞ。





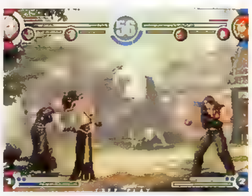
G・キッケンは普通に出すと飛び道具。特定の技からキャンセルすると……、

ローズが兄を手助け!

G・プリンツェッシィンは、技紹介では"ローズが出てくるだけ"と書いたため、実戦で使う要素は全く無い……と、思うかもしれない。ところがこの技、特定の技からのみキャンセルで出せるのだ。このG・プリンツェッシィン、元からアーデルハイド自体は技の動作が無いため、キャンセルした通常技の硬直を強制終了することになる。そのため、すぐ動けるようになるという仕組みだ。空振りキャンセルもできるので、しゃがみDのような振りの大きい技を見せておいてジャンプを誘い、G・プリンツェッシィンで技をキャンセルして弱G・クレイスで迎撃……といった使い方ができそうだ。ちなみに、ローズが画面外に戻っていくまでは次のG・プリンツェッシィンが出せないので、この技を連発することはできないようになっているぞ。

さらに驚くべきはリーダー超必殺技のG・スクラーゲン。コマンド表を見れば分かると思うが、この技にはコマンドが二つある。上のコマンドのG・スクラーゲンを決めた後はローズが出現するのだが、下のコマンドを決めてもローズは出現しない。そして本題。この両者、攻撃力、発生速度に差が無いのだが、実は無敵時間が全然違うのだ。上のコマンドは無敵が非常に長く、対空や割り込みとして信頼できるが、下のコマンドだとほとんど無敵時間が無い。この技を出すときは、常に上のコマンドを入力するように。

出てくるだけじゃない。アーデルハイドを援護していた?





ローズが出現するG・スクラーゲンは無敵時間が長い。

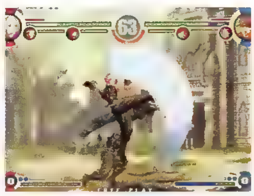
基本的な立ち回り

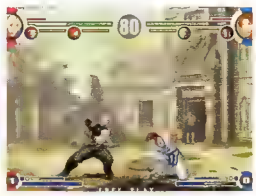
まずはアーデルハイドの基本的な闘い方から。中間距離ではG・キッケン、遠距離立ちBを使い分けてけん制していこう。けん制で相手の動きを止めたら、素早いダッシュを使って攻め込んでいきたい。攻め込む際は、相手の動きをよく見ておくこと。アーデルハイドはダッシュが速いので、相手がジャンプからのけん制(&とりあえずジャンプして様子見)や跳び込みを狙っていた場合、それが通常ジャンプなら下をくぐることができるぞ。

ジャンプの下をくぐることに成功した後は、しゃがみBから連続技を狙っていく。しゃがみB×2でヒット確認したら→+B1段目→強G・キッケンを決めよう。この連続技はお手軽ながらダメージが高く、強制ダウンなので、その後は起き攻めが可能となる。跳び込みから攻める場合は、通常ジャンプだと軌道が高く迎撃されやすいため、小ジャンプを使おう。ジャンプBは小ジャンプからでも低い打点で当たりやすく、その後の連続技が狙いやすいぞ。

起き攻めはしゃがみBによる下段からの連続技狙いと、G・ドラッケンによる二択を仕掛けて、一気にたたみ掛けたい。起き攻め時は密着せず、若干間合いを取ろう。間合いが近いとG・ドラッケンを出した場合に、相手の暴れに出かかりをつぶされてしまうからだ。よって、少し距離を離して相手の起き上がりにG・ドラッケンとダッシュしゃがみBで二択を仕掛けよう。

対空性能が高いG・クレイスで防御面はバッチリだ!





ガードを固める相手には、少し離れてのG・ドラッケン。

ゲー事典XI アーデルハイド補足:G・キッケンがキャンセル版に性能変化する技は「立ち状態の通常技すべて」、「しゃがみB」、「各種特殊技」となっているぞ。"キャンセルから出せばキャンセル版に変化する"というわけではないことに注意。ちなみに、キャンセル版を強で出した場合のカカト落とし部分は、特殊追撃判定だぞ!



オズワルド

数々のネタが魅力的なオズワルド。特に画面端の起き攻めは強力。恐怖の二択で相手を葬ろう！ さらに隠し技も発見され、もはやこの紳士に死角は無いのか！？

使っていきたい技

通常技では遠距離立ちCがオススメ。発生が早く、リーチが長いので使いやすい。ジャンプ攻撃にはCやEを使っていきたい。前者は昇りで出して中段攻撃にするほか、めくりや起き攻めに。後者は早めに出して空対空に使ったり、先端を当てるように出して相手を押さえ込むのに使える。状況に応じて使い分けよう。

対空技には、超必殺技の10・J・Q・K・Aが機能する。無敵時間があり、攻撃発生が早め。

なお、オズワルドのリーダー超必殺技は、特殊追撃判定を持つ。ジャンプ防止に役立つ遠距離立ちAで相手のジャンプしかかりを落とした後に出せば、連続ヒットするぞ。タメ技なので、攻め込まれている際は意識するといいだろう。

オズワルドは守りに若干不安があるので、常にパワーストックを持っておきたい。幸い、攻めの能力には長けているので、相手に対空技を意識させておきつつ攻め込んでいこう。いかに自分のターンに持っていくかがカギになる。


遠距離Cはリーチが長くスキが小さいので、かなり使いやすいぞ。


何とそこからリーダー超必殺技がつながる！ 弱攻撃から大ダメージだ！

端に追い詰められた状態。相手のジャンプを遠距離立ちAで落としたら……、

隠し技A

前号で、「トランプ絵柄の必殺技は、ほかの絵柄の必殺技に派生できる」とお伝えした。そして、その派生時に出した♥からしか出ない隠し技が「A」だ。詳細は次の通り。まず、♠などから派生で♥を出す。派生で♥を出すことにより、技の性質が変化。相手は画面端まで吹き飛び、ぶつかって戻ってくる。その際に↓↘→+Eと入力すると、高速回転しながら上昇する隠し技Aが出るのだ。この技は、吹き飛んだ相手が自分の真上ぐらいに来た位置で当てると、多段ヒットするようになる。

そしてこのA最大の特徴は、タイミングが合えば、さらに追加技に(自動で)移行することだ。暗転して相手を地面にたたき付け、大ダメージを奪える。しかし、追加技のタイミングは非常に難しい。

追加技が出なかった場合、相手に前転受身を取られると、反撃を受けてしまう。まさに諸刃の剣といえる。ただ、安定して追加技まで出せれば、大きな戦力になることは間違い無い。ぜひとも極めて、戦力アップを狙っていこう。


タイミングが合えば、専用の追加技に移行する。難しいので練習が必要だ。

画面端の強力な起き攻め

攻めの能力に長けているオズワルド。その主力を担うのが画面端の起き攻めだ。そのプロセスを説明しよう。

まず、下記の連続技①などで画面端で強制ダウンを奪う。最速で必殺技のQをAボタンで出して重ねよう。その後は相手の起き上がりより若干早く動けるので、二択を迫ろう。一つは最速の小ジャンプC。中段攻撃になり、その後にQがヒットという形になるので、しゃがみBが続けて当たる。

対の選択肢となるのは、しゃがみBを重ねるもの。小ジャンプCのときと同じように、しゃがみB→Qがヒットとなる。両方とも、Qまでヒットしたら、再度連続技①を決めて、またQを重ねていこう。オズワルドの必殺技は気絶値が高いものが多いので、うまくいけばあっという間に相手を気絶させることができるぞ。この選択肢を見切ることは非常に難しいので、積極的に狙っていきたい。

起き攻めスタート


まずは下記の連続技①などで強制ダウンを画面端で奪おう。その後に最速でQを重ねて……、


中段の選択肢。相手は見てからガードすることはまずできない。


下段の選択肢。Q後、ほぼ最速で出せば起き上がりに重なるぞ。


本体の攻撃の後にQがヒット。そこから再度、連続技①などでダウンを奪い、起き攻めを仕掛けよう。

ダウンを奪ったら、起き攻めループ！

連続技

①しゃがみB→しゃがみA→キャンセル♣(2段目)～◆～♣
②(自分が画面端付近)しゃがみB→しゃがみA→♠キャンセル(2段目)～弱♥～弱◆(スカリ)→{↙+A→キャンセル弱♣}×2→近距離立ちD→JOKER

①はオズワルドの基本連続技。密着気味からでないと♠が2段当たらず、連続ヒットにならないので注意が必要だ。

②は自分が画面端を背負っている状態からの連続技。♠を当てた後は派生で♥につなげる。相手が跳ね返ってくるときに弱◆を出して技の硬直をキャンセル(技は当てない)。その後は、相手と自分の位置が入れ替わるので↙+A→弱♣を2セット決めて、近距離立ちDにつなげる。そのままキャンセルをかけずに特殊追撃判定のリーダー超必殺技を出せば拾うことができる。威力、難度とも高いぞ。

ゲー事典XI **オズワルド連続技②補足：**自分が画面端に密着していると、最後の(↙+A→弱♣)×2の部分がヒットしないので注意が必要。モーションをキャンセルするために出す弱◆だが、位置によってはヒットしてしまう。その場合はそこからスーパーキャンセルでJOKERにつなぐことでフォローが可能。それでも十分なダメージとなるので、覚えておくといいだろう。



Text：キャベツ

ももこんぼとは?

桃子はとにかくリーチが短く、けん制能力に欠ける。相手に接近するまでが非常に困難なのだ。しかし、一度相手に近付いてしまえば、今回紹介するももこんぼによる中段・下段の攻めで、相手を一気に倒せる可能性を秘めているぞ。

ももこんぼは『KOF』シリーズをプレイしている人なら「アンヘルのアンチェインのようなもの」といえば分かりやすいだろう。実際、構成も同じで始動技→ループ技→フィニッシュ技のコンビネーションから成り立っている。それでは詳しく説明していこう。

ももこんぼを出すには、まず始動技を出さなければならない。始動技の後は五つのループ技をどれでも出せる。そしてループ技からは、同じ矢印方向のループ技を続けて出していける。どのループ技からでもフィニッシュ技へと移行できるが、フィニッシュ技を出すと、そこでコンビネーションは終了となる。

コマンドと移行の法則などは、下の図を参照してほしい。


リーチが短く、近付くまでが非常に困難。しかし、接近すればももこんぼの出番だ！


フィニッシュ技で締める！中・下段のループ技で崩し、フィニッシュ技を決めろ。

ももこんぼは三つある始動技から一つを選び、ループ技に移行して……、

ももこんぼ技解説

ループ技が中段や下段判定だと、始動技からつながらない。しかし、ルート次第ではフィニッシュまでつながるので、確定状況ではしっかり決めておきたい。では、ももこんぼ中の技について解説しよう。

まずはループ技を解説。

●あぅまーだ・ぷらーた／くるくる回転しながらの蹴り。始動技から連続ヒットするので、確定状況で使っていこう。

●えっすい・どぶらーど／中段の蹴り技で、ヒットした後はあぅまーだ・ぷらーたが連続ヒットする。

●とろっか・え・ぴぃあお／下段判定。始動技からはつながらないが、ばなねいら・どいす ごうぴすへと移行できる。

●ばなねいら・どいす ごうぴす／同名の必殺技と同じ技で、性能も同様だ。この技は上段攻撃でガード崩しには向かないが、下段、中段のループ技どちらからでもつながるので、フィニッシュ技への貴重な中継技となっている。

●へべるさぁん・せん・まん／中段技。とろっか・え・ぴぃあお同様、ばなねいら・どいす ごうぴすしか連続ヒットしない。

次にフィニッシュ技を解説。

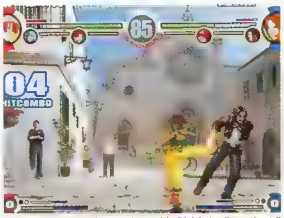
●かべっさーだ／頭突きで相手を浮かす。ループ技から連続ヒットさせた場合は追撃が可能だが、大ダメージを見込める追撃技が無いのが悲しい。空中の相手に通常技を当て、攻めを継続するといいだろう。

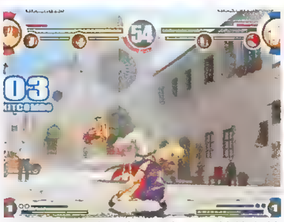
●ふぉーりゃ／必殺技のふぉーりゃと同じ性能。どのループ技からもつながらない上に、中段でも下段でもない。使いどころが難しい。

●かべいりんにゃ／中段判定だが、ループ技からつながらない。使うなら、ループ技がガードされた場合だろう。

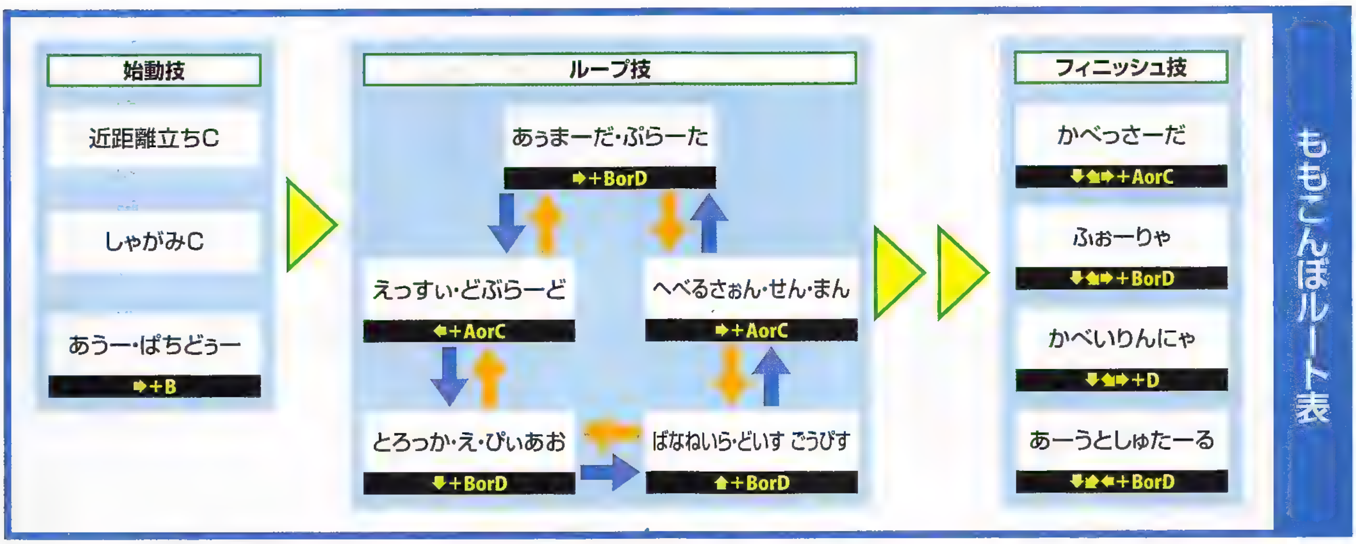
●あーうとしゅたーる／相手の胸辺りに跳び乗り、蹴り飛ばす投げ技。ばなねいら・どいす ごうぴすから連続ヒットし、空振り動作のスキが比較的小さいので、決め打ちで使って構わない。フィニッシュ技で最も使い勝手が良さそうだ。


ヒット後さらに追撃可能なフィニッシュ技がかべっさーだ。優れた追撃技が無いのが残念。


あぅまーだ・ぷらーたは始動技からつながるので、連続技に重宝するぞ。


フィニッシュ技の中でも優れた性能を持つ、投げ技のあーうとしゅたーる。

ももこんぼルート表



ゲー事典XI　**ももこんぼ補足：**ももこんぼは始動技が相手にヒットしていなくても、空振りキャンセルでループ技を出すことが可能となっている。余談だが、試合開始前の登場演出時に、桃子がウサ耳のパーカーを着て登場するデモがあるぞ。目を凝らして見てみよう！



エリザベート

ほかのキャラに比べると激しさが足りない感じのするエリザベート。丁寧かつ大胆な行動が要求される。技性能を生かすには、リーダーで使いたいキャラだ。

Text：極限堂

基本的な立ち回り

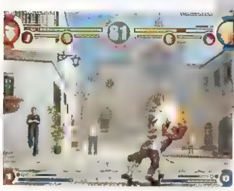
まずはジャンプ攻撃の使い分け。自分から跳び込む際には下方向に強いジャンプBを使うのが基本。エリザベートは有効な対空技を持っていないため、ジャンプCを空対空に使って相手を落とすことが重要になる。垂直や後方小ジャンプCを出し、事前に相手の跳び込みへと対処しよう。

次に地上戦の主力技。ここでは遠距離立ちAと、それよりもリーチの長いエタンセルが使える。そして、ときには中間距離から大胆にクー・ド・ヴァンを出して相手をけん制していきたい。弱のクー・ド・ヴァンは出が早く、ヒット時には特殊追撃判定の強グラン・ラファールで拾える。強クー・ド・ヴァンは弱よりも出が遅い代わりに、出始めから技の途中まで長い無敵時間がある。さらに、ヒット時は弱クー・ド・ヴァン→強グラン・ラファールや、ノーブル・ブランといった連続技が決まるため、リターンが大きいぞ。

どちらもガードされると若干スキはあるが、よほど発生の早い技でなければ反撃されないので頼っていける。リーダーであれば、ガードされた後はノーブル・ブランを狙うポイントになるぞ。

ノーブル・ブランは出かかりに長い無敵時間があり、ガードされてもほとんどスキが無いので、不利な状況では強気に狙っていきたい。





クー・ド・ヴァンは相手にとっては意外とイヤな攻撃手段になるぞ。

ジャンプCで跳び込みを落としてダメージを稼ぎつつ、攻める機会をうかがう。

攻撃面をチェック

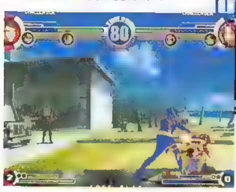
近距離戦ではダメージの高いコマンド投げであるシエル・エトワレと、中段攻撃の➡+Bでガードを崩していく。

画面端でシエル・エトワレが決まった場合には、ドリームキャンセルでノーブル・ブランまで入るので、かなり高威力となる。ジャンプBの後に直接狙う戦術が有効だ。

➡+Bは単発でも十分な威力だが、クイックシフトを絡めることでより強力な技に進化する。控えのキャラに交代して連続技につなげよう。

またエリザベートの近距離立ちC→➡+B→➡+A→弱クード・ヴァンの連続技は気絶値が高いので、連続して決まるとあっという間に気絶させてしまうことがある。ほかのキャラの連続技からクイックシフトでエリザベートに交代し、気絶させることも十分狙えるので、チーム内で気絶値を大きく稼げる連続技を探しておくといいだろう。





➡+Bは見てからガードするのが意外と困難。クイックシフトまで決め打ちOK！

シエル・エトワレは、ゲージストック一つでここまで減らせる貴重な技だ。



B.ジェニー

ディハインド～ハリアビーの連係が強力。この連係で相手を固めて倒すのが本作におけるジェニーの狙いだ。

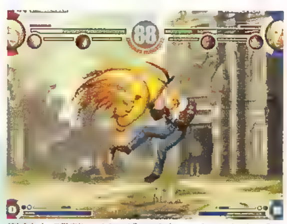
Text：キャベツ

基本的な立ち回り

歩きとダッシュのスピードが遅いため、やや接近するまでが困難なジェニー。そこをガフルトマホークやディ・ハインド（以下：ハインド）などの突進技で補って、接近戦を挑みたい。ガフルトマホークはジャンプ防止を兼ねた接近手段にもなる。ジャンプを多用する相手には多めに使おう。

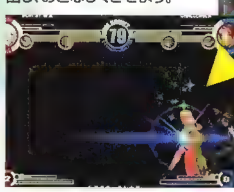
中間距離ではしゃがみCや足払いにハインドを入れ込んでしまって問題無い。ガードされていた場合は最速のハリア・ビー（追加攻撃無し）で着地すればほとんど反撃を受けないので、ゴリ押しすることができるぞ。ただし、発生の早いコマンド投げで反撃されてしまう。その場合、多少難しくなるがハリア・ビーを低めに当てることでフォローしよう。

防御面では、パワーストックさえあれば超必殺技のオーロラが対空技として絶大な信頼度を誇る。パワーストックが無い場合は、相手が手前に着地するようなジャンプに限り、立ちEがとっさの対空技として機能するぞ。



微妙な距離では、ガフルトマホークやバッフルズを使ってけん制していこう。





思い切ってオーロラやアンニュイ・マドモアゼルを出し、おとなしくさせよう。

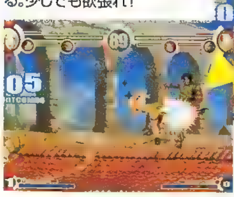
ガード後はわずかに不利なので、相手は手を出したくなる。そこに……、

固め検証

ジェニーの強さはハインド～ハリア・ビーの固めにある。ガードされていても、基本的には最速のハリア・ビーで着地すれば反撃を受けず、たとえガードキャンセル前／後転を使われても、ハリア・ビーで対応すればほぼ反撃されることが無いので強力な連係だ。

次にハインドがヒットした場合。中央なら最後までヒットしたら、ほんの少しだけ待ってハリア・ビーを出す。その後タイミングよく攻撃を出せば1、3発目をヒットさせることができる。ダメージを与えつつ、距離を詰められるのでお得だぞ。画面端では、ハインドが頂点まで上昇したらハリア・ビーの追加攻撃を連打すれば、3段目はスカるが、最後の蹴りがヒットし、そこそこのダメージを見込める。ハリアの最速着地からオーロラも決められるが、ダメージはさほど変わらない。パワーストックを温存すべき。





タイミングよく追加技を出せば1、3段目がヒットする。少しでも欲張れ！

中央でハインドがヒットしたら、ハリアビーでそのまま降りてはもったいない。

ゲー事典XI

エリザベート補足：遠距離立ちAがジャンプ中の相手に当たった場合は、強グラン・ラファールで拾うことができる。うまく決めるとそう快なので、たまには意識して狙ってみよう。

ジェニー補足：リーダー超必殺技のアンニュイ・マドモアゼルは当て身が成功してから暗転するので、意外と反撃されにくいぞ。

キャラ別最新攻略

Duolon



デュオロン

前作からの痛い変更点が多いデュオロンだが、まだまだ飛賊の力は健在。今月は基本的な動きにクイックシフトの活用、そして超絶連続技の紹介だ！

Text-書記

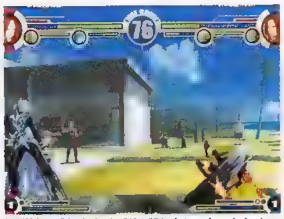
基本的な狙い

基本的には、遠距離で間合いを調節しながら幻無脚で立ち回っていくことになる。しかし前号でも書いた通り、間合いを取りながらの闘いが難しくなったデュオロン。相手キャラや状況によっては、こちらから攻めていくことも必要になってくるだろう。

跳び込みにはジャンプC or Eがオススメ。どちらも下方向に強く、相手を押さえ込みやすい。ジャンプ攻撃がヒットした後はしゃがみA×2～3↓捨己従竜につなげ、飛毛脚で追いかけよう。その後は有利なので攻めを継続できる。

崩しにはコマンド投げの推手・魔脚歩を使いたいところだが、前作に比べ発生が若干遅くなり、間合いも狭く、技後のスキも増えてしまったので安易には使えない。そこで推手・魔脚歩の代わりに、通常投げを狙うのも一つの手段。デュオロンの通常投げはダウン回避不能。その後、ダウンしている相手に幻無脚で追い打ちができる。まとまったダメージを奪えるだけでなく、通常投げをジャンプ、前転などで回避されても、発生が早くスキの小さい近距離強攻撃が出るので、ローリスクだ。

本作では全体的に攻撃力が落ちてしまったため、一気に体力を奪うのが難しい。そこでクイックシフトを活用していこう。狙いどころは捨己従竜の2段目。連続技ダメージの高いキャラに交代して、攻撃力の底上げを図ろう。クイックシフトはデュオロンを使う上で重要な要素となるので、使いこなしていきたい。



通常投げから幻無脚が確定ヒット。まとまったダメージが奪えるのでおいしい。



これが飛賊の力なのか……難しいが、修練を重ねてマスターしよう！

超絶連続技ー

リーダー超必殺技を絡めた超絶連続技が発見され、大ダメージを与える手段が限られるデュオロンに光が差した！　その内容は以下の通り。

●ジャンプC or D↓しゃがみA～捨己従竜～怨閉竜身把～死両撥生斤↓SC奥義・多重幻夢闇勁↓小ジャンプC↓〔近距離立ちC↓弱飛毛脚〕×10

まず、ジャンプ攻撃などから連続技で死両撥生斤までつなぎ、そこからスーパーキャンセルで奥義・多重幻夢闇勁へ。すぐに動けるので、ほぼ最速の小ジャンプCにつなぎ、近距離立ちCキャンセル弱飛毛脚で追いかけよう（画面端以外だと、向きが入れ替わるので注意）。分身の攻撃で再度近距離立ちCがつながるので、飛毛脚で追いかけ……というように、奥義・多重幻夢闇勁の効果が切れるまで近距離立ちC↓飛毛脚という行動を10セット決めることができる。

効果が切れた後は、さらに近距離立ちCからの連続技につなげよう。相手の体力を大幅に奪うことができる。難度は高めだが、チャンスが来たらぜひ決めたい連続技だ！

キャラ別最新攻略

Goto



牙刀（がとう）

風牙、裏風牙を軸とした攻めを展開するのが基本。接近時はこの二つの必殺技に加えて小ジャンプDやしゃがみDを交ぜ、相手のガードを揺さぶっていこう。

Text：ケンちゃん

中～遠距離戦

遠距離戦では弱風牙↓孔牙を連続して出し続け、パワーゲージをためる。弱風牙を出したときに相手のジャンプを確認したら、旋牙に切り替えて撃墜できれば理想的。

風牙でパワーゲージをためていると見せかけて、裏風牙↓瞬牙↓ジャンプDで奇襲を仕掛けるのも面白い。画面端から端まで届く勢いで突進するので、相手の不意を付いてヒットさせやすい。裏風牙を出したときに相手のジャンプを確認できたら、応牙で反応して相手の攻撃を受け止め、反撃したいところだ。

相手がジャンプや大ジャンプで跳び込んできたときには、超必殺技の弱龍牙で撃墜しよう。無敵時間は短いが、攻撃判定が強いので使いやすい。



風牙→孔牙のパワーゲージ増加量がスゴい。相手が寄って来るまで繰り返せ。

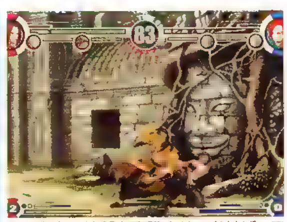


ものすごいスピードで突進する瞬牙。遠距離で相手が気を抜いたら狙おう。

接近戦では

接近戦では弱風牙、弱裏風牙を使った連係を組み立てていく。ジャンプDを相手に当てた後は近距離立ちDへ連係させる。ヒット時は中央なら弱零牙へ、画面端なら強風牙↓旋牙↓弱龍牙を決める。

ガードされた場合は、ガード後有利かつ暴れつぶしになる孔牙、中段の弓牙、投げの無牙を使い分けて、相手のガードを揺さぶっていきたい。また、近距離立ちD↓➡＋Aの中段を交ぜたり、スキが小さく使いやすいしゃがみDも使うなどして選択肢を増やし、相手の対応ミスを誘おう。

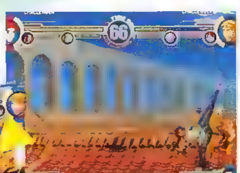


風牙からの連係を意識させておけば、➡＋Aがヒットしやすい。弱零牙へつなごう。

クイックシフトから旋牙ループ

クーラのレイ・スピン（スタンド）などに代表される、追撃判定を残したまま吹き飛ばせる攻撃を画面端の相手にヒットさせた後は、牙刀にクイックシフトで交代して強力な連続技を決めるチャンス。

交代してすぐに〔弱風牙↓旋牙×n（相手の高さによって回数を調節）〕↓弱龍牙という連続技を決めよう。かなり大きなダメージを与えることができるので、牙刀はこの連続技を生かせるキャラと組むのがオススメだ。



相手を打ち上げつつ追撃可能な技をヒットさせた瞬間、牙刀へチェンジ！



風牙→旋牙のつなぎは最速を意識しつつ連続して行ないダメージを稼ぐ。

ゲー事典XI

デュオロン補足:リーダー超必殺技を絡めた連続技後は、近距離立ちC→捨己従竜～怨閉竜身把～死両撥生→しゃがみA→捨己従竜につなぐのがオススメ。非常に強力な連続技だ。

牙刀補足:画面端で孔牙をヒットさせたときは、特殊追撃判定を持つ弱龍牙で追撃を狙おう。近距離立ちDは有利時間が大きいため、キャンセルせずに弱零牙へつなげられるぞ。



アッシュ

パッと見ではパワーダウンしてしまったような印象を受けるが、実はゲーム性に合ったパワーアップを果たしたアッシュ。今年は跳んで跳んで跳びまくれ！

Text：極限堂

主力はジャンプC

アッシュといえば"飛び道具で跳ばして対空技で落とす"というイメージが強いが、本作では自分から積極的に跳び込んでいく戦法が強い。

その戦法を支えているのがジャンプC。小&中ジャンプの昇りで出しても、着地まで攻撃判定が出っ放しになっており、攻撃判定が非常に強いので空中戦でも負けない。



ジャンプCで固めると、脱出しようとして暴れた相手にヒットすることが多い。

高い打点で当たっても、しゃがみAにつながりやすく、連続技が決めやすい。

このジャンプCがヒットした場合は、しゃがみA×2↓弱ニヴォース（1段目）↓クイックシフトとして、交代を使った連続技を決める。アッシュ単体では大ダメージを与えにくいが、この連続技は決まりやすい。クイックシフトで控えのキャラと協力し、連続技ダメージを底上げしよう。

ジャンプCをガードされた場合は、再度ジャンプCで押していくか、しゃがみA数発↓弱ヴァントーズで固めよう。

この弱ヴァントーズを相手がガードした場合は、再び跳び込んでいく。ヴァントーズに対して前転された場合でも、通常投げで対応できるぞ。

このように固めていると、いずれはガードクラッシュするハズだが、手早く崩していきたい場合は中段攻撃の➡+Aからのクイックシフトで、連続技を狙っていこう。

なお、ジャンプCを姿勢の低いしゃがみBなどで返してくる相手は、下方向に強いジャンプDで対応しよう。

ワンポイント攻略

上では激しいジャンプ攻撃による攻めを紹介したが、前作で強さを誇ったヴァントーズで跳ばして強ニヴォースで落とす、という戦法も可能だ。

ただし、強ニヴォースの無敵が上半身にしか無いので、下方向に強いジャンプ攻撃には相打ち以上を取られることが多く、その場合はダメージ負けしやすいのがネック。

相手に攻め込まれてしまった場合は、パワーストックがあればブリュヴィオーズを出すのがいい。ガード時はクイックシフトでスキを無くそう。

ブリュヴィオーズがヒットすれば、5段目にクイックシフトを使ってさらに連続技を決められる点も見逃せない。

最後に格好いい連続技を紹介。アッシュが画面端付近に追い詰められているときに、ヴァンテミエール↓SCテルミドールでお手玉のように相手を画面端まで運んで、最後に追撃までできるぞ。



弱ヴァントーズを中ジャンプで抜けにくいキャラは大ジャンプしてくるので、

強ニヴォースで落とそう。下方向に強い攻撃が無い相手には頼りになる。



クラーク

打撃面中心に細かいテクニックを紹介。[illegible]

Text：真瑠世

細かい連続技を知る

通常技の性能を生かした連続技は、ヒット確認が簡単になるため使っていきたい。

●しゃがみB↓スーパーアルゼンチンバックブリーカー

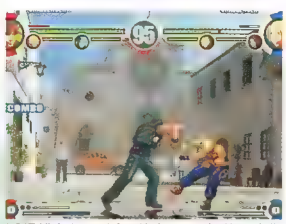
キャンセルをかけずに連続技になるので使い勝手がいい。従来はしゃがみAだったが、今回は下段から狙えるため重要度アップ。ガード時は有利なので、少し待って相手の割り込みを投げるか、近距離立ちCなどの打撃を狙おう。

●近距離立ちB↓近距離立ちC

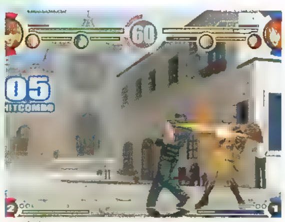
通常技のみの連続技で、至近距離から決める必要はあるものの、ヒット確認からスーパーアルゼンチンバックブリーカーが決まる。跳び込みから狙う場合、ジャンプAを高めにヒットさせなければならないので、クイックシフトから狙う場合は注意。なお、近距離立ちC後の➡+B↓マウントタックルはつながらない。

●しゃがみB↓弱スペシャルガトリングアタック

弱は攻撃発生が非常に早いため、キャンセルをかけずにつながる。しゃがみAでも可能だが、弱攻撃を2発つないだ後は弱スペシャルガトリングアタックの初段がヒットしない点に注意。弱攻撃1発のヒット確認に意識を集中だ。



近距離立ちB→近距離立ちCで打撃の強化を図る！　ヒット確認ができるので強力。



弱攻撃1発からキャンセルをかけずにつながる。そのままドリームキャンセルへ。

連係&めくり補足

しゃがみA↓➡+B↓弱マウントタックル、しゃがみC（先端）↓弱マウントタックル、近距離立ちC↓シャイニングウィザードの三つの連係は、どれも必殺技の移動部分のみで終了するため、投げへの連係として使っていける。この後はやや不利な状況なので、投げを狙いやすい。相手のガード硬直中は投げられないが、割り込もうとして打撃を出せば投げを決められるぞ。割り込みタイミングを予測しよう。

フラッシングエルボーは遅めに出すと技後に相手との距離が近くなる。絶妙なタイミングで出せば、大ジャンプAでめくりを狙っていけるぞ。ただし、難度は高めだ。また、庵に対しては画面端でフラッシングエルボーを決めた後に大ジャンプAで跳び込むと、自動的にめくりになる。画面端を背負うことになるが、ここで投げを決めれば再びめくりのチャンスを作れるぞ。



庵に対して画面端へフラッシングエルボーを決めた後に大ジャンプ……、

めくりを狙えるのはもちろん、技を出さなければ画面端に着地できる。

ゲー事典XI

アッシュ補足：ヴァンデミエール→SCテルミドールの後はノーマルシフト後ダッシュで追いかけてから追撃も可能。京の空中連続技、牙刀の旋牙×nにつなげればダメージ&見た目とも納得だ。

クラーク補足：ジャンプAC同時押しと入力しても空中投げにはならない。本作では跳び込み兼空中投げの自動選択はできないので、空中の相手を迎撃する際はジャンプDを使っていこう。



アイントリガーのけん制はパワーダウン。その代わり、中下段の二択攻撃で大胆にダメージを取るキャラに変身！ 新しくなったK'を楽しもう。

立ち回りと連続技

跳び込みはめくり性能があるジャンプCが使いやすく、ジャンプDは空対空を警戒しながらの跳び込みに使える。

対空にはヘブンズドライブがオススメだ。発生が早く、空中の相手に当ててもほとんどカス当たりにならないぞ。

強クロウバイツも対空になるが、発生の遅さが気になる。基本的には起き上がり時のリバーサルや、割り込みとして使用していくといい。ガードされた場合は2段目にクイックシフトを使い、相手に反撃されないようにしよう。

攻める際には連係で固めていくパターンと、二択でダメージを奪うパターンがある。

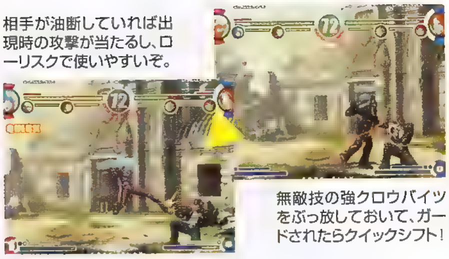
固める場合は小ジャンプCで何度も跳び込んだり、しゃがみC↓強アイントリガー～強ナロウスパイクをガードさせて攻めを継続させていく。パワーゲージをためながらガードクラッシュ値を稼ぎつつ、相手の対応ミスを誘うのが狙いとなる攻めだ。

二択を仕掛ける場合は、下段始動のしゃがみB↓しゃがみA↓↙+D↓強空中ミニッツスパイクか、中段始動の↙+D↓強空中ミニッツスパイクを使い分けていく。

連続技のチャンスには、しゃがみC↓→+B↓強アイントリガー～(ちょっと遅めに)強ナロウスパイク↓ヒートドライブを決めよう。→+Bはしゃがみガードの相手には空振りしやすいが、ヒット時にはしっかり当たってくれるぞ。

また、チェーンドライブおよび空中ミニッツスパイクが特殊追撃判定になっているため、画面端であればアイントリガー～セカンドシェルで浮かせた後に、垂直小ジャンプD↓チェーンドライブ(クリーンヒット)↓弱空中ミニッツスパイク×nという連続技を決めることができる。2回目以降の空中ミニッツスパイクをかなり低空で出さなければならず、この部分が少々難しい。↓↙←↖～ワンテンポおいてBボタンを押す感じで入力してみよう。

最後にとっておきの小ネタを紹介。歩いて吹っ飛ばし攻撃orしゃがみDキャンセルからのアイントリガーがクロウバイツに化けるのを防止する方法だ。←↙↓↘→+A or Cと入力してみよう。この入力法を使えば、たとえダッシュからでもスムーズにアイントリガーを出せるぞ。ほかのキャラにも応用できるので、覚えておくと便利だ。



無敵技の強クロウバイツをぶっ放しておいて、ガードされたらクイックシフト！

相手が油断していれば出現時の攻撃が当たるし、ローリスクで使いやすいぞ。



中段攻撃の↙+Dは意外とハイリターン。強空中ミニッツスパイクにつなぎ、

画面端ならば再度弱空中ミニッツスパイクが決まり、より高威力になるぞ。



早くも最強説が浮上しているクーラの攻略を掲載。まずは強力な攻めパターンを覚え、意外と使われていない弱レイ・スピンを使いこなして差を付けよう。

強力な攻めをマスターしよう

攻めのきっかけは中間距離からの昇り中ジャンプCで作っていく。この中ジャンプCは中段攻撃として機能していて、場合によっては近距離立ちCにつながることもある。

中ジャンプC後は、2段技の近距離立ちCを出してヒット確認から連続技を狙ったり、再度昇り小ジャンプCを出して攻めを継続するといい。

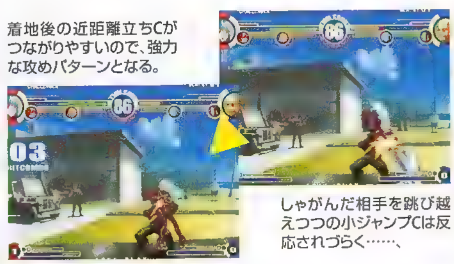
相手がしゃがんでいるときに2度目の昇り小ジャンプCを一瞬遅らせて出すと裏に落ちることが多く、この場合は近距離立ちCにつながりやすいので、強力な攻めになる。

この戦術を狙う際は相手をしゃがませたいので、ジャンプC後にしゃがみB始動の下段連続技を狙うなどして、しゃがみガードを意識させよう。

画面端では中ジャンプC後に**①小ジャンプC、②近距離立ちC(1段目)↓弱ダイアモンドブレス、③しゃがみB×2↓遠距離立ちB(のどこかにキャンセル弱ダイアモンドブレス)**などで固めていこう。

弱ダイアモンドブレスが当たると、弱レイ・スピン～レイ・スピン(スタンド)↓強クロウバイツまで入るぞ。

もし、攻めのきっかけとなる中ジャンプCが空中戦でつぶされるようなら、対空の強クロウバイツを準備して対処。対空の反応に自信が無いなら、中ジャンプEを空対空に使っていってもOKだ。



着地後の近距離立ちCがつながりやすいので、強力な攻めパターンとなる。

しゃがんだ相手を跳び越えつつの小ジャンプCは反応されづらく……、

守りの要は弱レイ・スピン

弱レイ・スピンはコマンド入力直後から空中に浮くため下段攻撃を避けることができ、出始めには短いが無敵時間も存在する。この性質を利用してリバーサルで出すのが強い。

ヒット時には余裕の確認かららレイ・スピン(シット)↓強クロウバイツ or (近距離立ちA↓フリーズエクスキュージョン(特殊追撃判定))までつなげられるのでリターンが大きく、相手の攻撃につぶされてしまう場合でも空中やられになるのでリスクが小さい。

ガードされても意外と反撃を受けづらいが、気になるようだったらレイ・スピン(シット)からクイックシフトで逃げてしまうのもおすすめだぞ。



弱レイ・スピンはつぶされても空中やられになるので、被害は小さいぞ。

リバーサルや割り込みで頼りになる弱レイ・スピンで相手の攻撃を避け……、

逆に連続技を決めよう。リーダーなら、リターンがより大きくなるのでオススメ。

ゲー事典XI

K'補足:画面端でチェーンドライブを決めた後の空中ミニッツスパイクは、5回まで決まることを確認できた。これ以上入るのか？　実戦では2～3回決められれば結構スゴいかな。

クーラ補足:強クロウバイツは足元から上が無敵で、弱レイ・スピンは足元が無敵となっている。リバーサルとして使う際は、相手の攻めに合わせて使い分けよう。



ヴァネッサ

ヴァネッサの立ち回りは、遠距離立ちCを軸にヒット＆アウェイのスタイルを取るのが基本。それに加え、マックスパンチャーを使った強力連続技を狙ってみよう。

Text：キャベツ

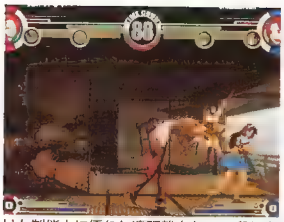
基本的な立ち回り

通常技をパンチャービジョンやパンチャーウィービング（以下ウィービング）でキャンセルし、ヒット＆アウェイ戦法を取るのが基本戦法。

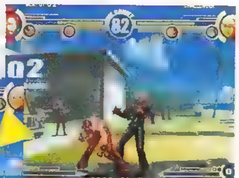
中間距離では遠距離立ちCがけん制として役立つ。常にウィービングでスキを消していくことが理想だ。

接近する場合は、上半身無敵を利用してダッシュパンチャーやパンチャービジョンを使いたいが、バレていると下段攻撃でつぶされてしまう。ジャンプからの接近も織り交ぜよう。跳び込む際には下方向に強く、発生の早いジャンプAかジャンプCがオススメ。着地後は近距離立ちC↓➡＋A↓ウィービングと入力しておき、ガードされていたらそのまま攻め継続、相手の暴れを読んだらしゃがみCやしゃがみDを出そう。ヒット時には各種必殺技につなごう。

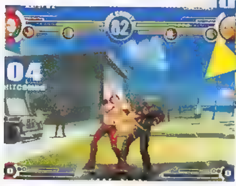
ヒット確認に自信が無いなら、しゃがみC↓ダッシュパンチャーを使うといいだろう。ガードされても反撃を受けないので、気軽に出せるぞ。



けん制能力に優れた遠距離立ちC。2段目をパンチャーウィービングでキャンセルしよう。



やや難しいが、しゃがみB→➡＋A→パンチャーウィービングの後は……、



近距離立ちCがつながる！ ヒット確認できるので、腕に自信があるなら狙おう。

マックスパンチャーを使う！

マックスパンチャーは発動後に一定時間"どこキャン状態"になる。それを利用した連続技を紹介しよう。

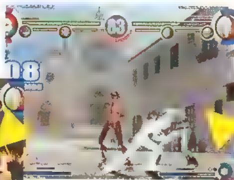
●近距離立ちC↓➡＋A（1段目）↓マックスパンチャー↓（しゃがみC↓➡＋A↓マシンガンパンチャー（3段目）↓弱パンチャービジョン（前方））×3↓近距離立ちD↓ダッシュパンチャー↓ジャンプE orチャンピオンパンチャー

ダッシュアッパーを出すコツは、パンチャービジョンを出したらすぐにレバーを後ろに入れておくこと。

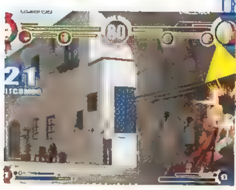
チャンピオンパンチャーで締めると、難度の割にパンチャーフィニッシュを使った連続技とほぼ同等の威力になる。



マックスパンチャー発動後はどこキャンモード。しゃがみC→➡＋Aへつなぎ、



マシンガンパンチャー→弱パンチャービジョンでループ。その後は……、



近距離立ちDからダッシュアッパーを決め、追撃で締めれば完璧だ！

真吾

今月はシステムを利用した鉈研ぎの使い方を考察。見返りの多い選択肢のリスクが低くなるので、ぜひとも活用してほしい！

Text：ケンちゃん

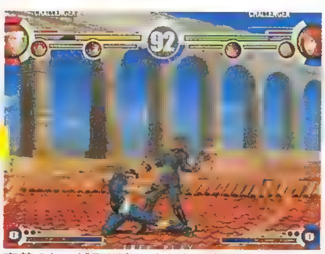
打撃投げの鉈研ぎは連続技、ガード崩しに役立つ真吾の主力必殺技。連続技で狙うときは、下段攻撃の近距離立ちBから狙うの一般的だが、決め打ちになってしまうのでガードされたときのリスクが大きいのが難点。そのため、密着の下段技から狙いたいときは、しゃがみBでの単発ヒット確認から使おう。

しゃがみB→鉈研ぎは、しゃがみB部分がヒットしていると、たとえ連続ヒットになっていなくても鉈研ぎ部分がジャンプなどで回避されない。このやられモーション時は投げ無敵が無いという現象をクイックシフトの連続技に応用すれば、鉈研ぎを使って連続技の補正を一度切り、大ダメージを狙えるのだ。

鉈研ぎからの追撃は、リーダー時ならリーダー超必殺技のオレ式・朧火車がダメージが高くオススメ。そのほかには鉈研ぎ（2段目）→スーパーキャンセル駆け鳳燐→鬼焼きを決めていくといいだろう。パワーストックが無いときはジャンプCで追撃した後、着地してから鉈研ぎとしゃがみB→鉈研ぎで、打撃と投げによる展開の早い二択を仕掛けていくのも面白い。



普通はつながるが、若干入力が遅れてつながらなかったとしても、回避がかなり困難なのだ。



密着のしゃがみBがヒットしたのを確認してから、鉈研ぎのコマンドを入力しよう。

テリー

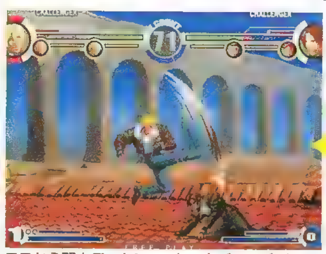
使いやすくなったクラックシュートの利用方法と、接近戦時の攻め方を紹介。相手にまとわり付いて、連続技を狙うべし！

Text：ケンちゃん

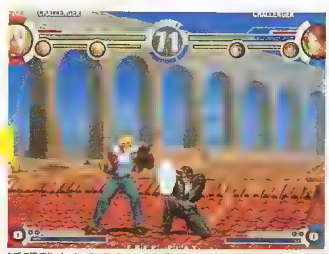
本作の弱クラックシュートは、発生の早い中段攻撃なので近距離時のガード崩しに活用できる。ヒット時は強制ダウンを奪えるため、その後はしゃがみBと小ジャンプCなどで相手のガードを揺さぶるきっかけにできるのだ。弱クラックシュートを使う主なポイントは、通常技キャンセルから。しゃがみAから、しゃがみBと弱クラックシュートを適度に使い分ければ、相手を惑わしやすい。

相手をダウンさせた後やジャンプ攻撃をガードさせた後は、近距離立ちC・Eのコンビネーションから連係を組み立てていってもいい。ヒット時はキャンセルせずに弱バスターウルフが連続ヒットするので、見返りは十分。ガードされても大幅に有利なので、ここから小ジャンプCで再度相手に襲いかかろう。小ジャンプを立ち攻撃でつぶそうと暴れる相手には、その場からのしゃがみDを交ぜていくと効果的。ジャンプなど動こうとする相手にもヒットしやすい。

なお、近距離立ちC単発止めもガード後かなり有利な状況。ここから弱クラックシュートとしゃがみDで、相手のガードを揺さぶってもいいだろう。



ここから弱クラックシュートor小ジャンプCとしゃがみDで二択を仕掛けよう。



近距離立ちC・Eのコンビネーションはヒット／ガードを問わず大幅有利な状況になる。

ゲー事典XI

ヴァネッサ補足：マックスパンチャーの連続技はハデで強力だが、相手のスキルポイントが二つある状態だと、残念ながらセービングシフトで逃げられてしまう。

テリー補足：強パワーチャージを空中の相手にヒットさせた後は、やられ判定が残ったままになることが判明。近距離立ちC→弱パワーダンクブレーキングからの追撃に使おう。



連係と起き攻め

弱攻撃2発のヒット確認で、相手がガードしていた場合は遠距離立ちBを出すと有効。相手の暴れやジャンプをつぶしやすく、ガードさせた後はダックフェイント(空中)からジャンプBとしゃがみBでガードを揺さぶれる。ダックフェイント(空中)中に割り込まれる点には注意しよう。

しゃがみD→弱ヘッドスピンアタックは、しゃがみDを先端で当てると弱ヘッドスピンアタックが空振りする。そこからD投げやブレイクスパイラルを決めやすいぞ。

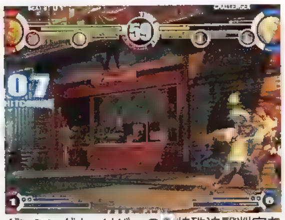


遠距離立ちB→ダックフェイント(空中)。ジャンプBなら落下中に出せる。

コンビネーションを使った連続技

しゃがみB→B→⬋+Dのコンビネーションは連続技で重宝する。浮かせた相手には弱ダンシングダイブを決めるのが基本で、この後は中ジャンプ攻撃を重ねたり、大ジャンプからフライングスピンアタックでめくりを狙うと強力。

また、画面端ならば浮かせた相手にダックダンスを決めよう。ダックダンスがクリーンヒットし、硬直が切れた後にダンシングキャリバーを出せば追撃することができるのだ。普通に超必殺技を決めるよりはるかに高威力だぞ。



ダンシングキャリバーのみ特殊追撃判定を持つ。ダックダンスから決めよう。



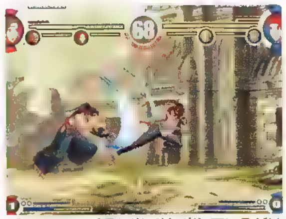
押さえておきたいポイント

バックステップからの空中重ね当てが強い。相手が跳び込んできたときに、バックステップ空中重ね当てで相手のジャンプ攻撃の間合い外に逃げつつ攻撃する形が理想的。

画面端に追い詰めてジャンプD～(着地)バックステップ空中重ね当て～遠距離立ちDなど、攻撃的にも使える。

また、画面端に追い詰めた際には、近距離立ちC→➡+A(1段目)→弱重ね当て(ガード)の連係が強い。この連係をガードさせた後は、ほぼ密着で香澄有利となっているので、再度近距離立ちCを出すと暴れようとした相手に当たることが多い。相手がガードを固めるなら、ガードクラッシュ値を稼いでしまおう。

最後に新着情報。何と、天地周点には特殊追撃判定があることが分かった。これにより、弱竜巻槍打→ジャンプD→天地周転といった連続技が可能になったぞ。



バックステップ重ね当ては、出しているだけで楽しい♪　けん制に使っていこう。



近距離立ちCで強気に押していこう。動こうとした相手によく当たるぞ。

画面端で通常技→➡+A→弱重ね当てをガードさせた後は有利なので……、



通常技を見直す

影二の通常技で発生が最も早いのが、しゃがみAと近距離立ちA、遠距離立ちA。どれもヒット時の有利時間が長く、遠距離立ちA以外の二つは、ヒット時に目押しで近距離立ちCへとつながるぞ。ヒット確認連続技に重宝するはずだ。

また、近距離立ちCは近距離認識間合いが広く、遠めの跳び込みからでも使いやすい。もし遠距離立ちCになってもキャンセル可能なので、積極的に狙っていこう。近距離立ちDは2段技なので、通常投げを狙うときに使いやすい。



しゃがみA→近距離立ちCへ。この2発で状況を確認すればムダな動きが少なくなる。

めくりを狙った攻め

狙いやすいのは通常投げで相手を画面端に追い込んだ場合。大ジャンプ攻撃をやや高めに出せばめくりになるぞ。

また、骨破斬りヒット時は強制ダウンなので、めくりを狙いやすい。少し下がってから通常ジャンプDでめくりを狙おう。下がる距離を長くすれば正面になるが、その分リバーサル技で返されやすい。

気孔砲ヒット後に強影うつしを出すと相手の背後に密着でき、多少有利な状況を作れる。しゃがみBやしゃがみAを出してかく乱すると面白い。



連続技で骨破斬りを決める機会は多いので、そこからめくりを狙った起き攻めを!

ゲー事典XI

ダック補足：強ダンシングダイブは先端をガードさせれば大幅に有利。中～遠距離でけん制に使うとかなり強力。地面をはう飛び道具を抜けられるので狙ってみよう。
香澄補足：当て身を狙いやすいポイントをいくつか紹介。遠距離立ちBや遠距離立ちD、扇溝流しを４回ガードさせた後は、中・下段当て身が狙いやすい。華麗に当て身を決めよう。
影二補足：強天馬脚が低めで空中ヒットした場合、着地寸前まで相手に追撃判定が残っているため、斬鉄蟷螂拳などで追撃ができる。遠距離から不意を突いて狙ってみよう。



ギルティギア イグゼクス スラッシュ
■メーカー：アークシステムワークス／セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2005年9月末（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

闘劇'06に向けてやり込み抜こう!!

闘劇'06のタイトルに決まり、ますますやり込みに磨きが掛かっているところでしょう。今回は、本作のキャラバランスのカギを握るであろう、カイの秘密に迫ってみたぞ。もちろんキャラ攻略もあるよ。

※文中の略称や略図は以下の意味を表しています

ガトリング	ガトリングコンビネーション
ダスト	ダストアタック
ロマキャン	ロマンキャンセル
デッドアングル	デッドアングルアタック
バースト	サイクバースト
[ ]	ガトリング（カッコ内）
(アイコン)	キャンセル
J	ジャンプキャンセル
(アイコン)	ロマンキャンセル
(アイコン)	フォースロマンキャンセル



Text：KYO KISKE

なぜ今カイなのか？

本作で最強キャラの一人といわれているカイ。技が一通りそろっており、状況に応じて技を使い分けできるなど、元々使いやすいキャラだった。本当に強いのか、どこが強いのか。強豪が集まるとして有名なゲームセンター、東京・中野の「TRF@メイドゲーセン」で意見を聞いてみたぞ。



生粋のカイ使い Bっぱぎゅうさん（仮名）

「ジャンプSの強化が一番うれしい変更」と語っていたカイ使いBっぱぎゅう氏。



キャラ変更を考えている O川さん（仮名）

カイにキャラ変えを考えているO川氏いわく、守りや中距離が強いとのこと。

街中緊急アンケート カイはどこが強いのか？

- 速度の違うスタンエッジの追加により、飛び道具の使い分けが可能になり、的を絞られにくい
- 引っ掛けやすいしゃがみHSからの連続技が強化された
- ジャンプSの強化により、跳び込みや中段が強力になった
- どの選択からも安定したダメージを与えられる連続技を持つ

対戦がアツイ TRF@メイドゲーセンでアンケート



まずはカイの強さを知っておこう

左のアンケートを見てもらえれば分かるようにカイはけん制、対空、ガード崩しの本作での重要な強さの要素が優秀。なおかつ、難しい操作が少ないので、強さを引き出すことがほかのキャラより容易だ。これからでも「GGXX SLASH」を始めたい、またはキャラ変更を考えている人は、ぜひこの入門講座を読み込んでほしい。

聖騎士団の心得 その1

けん制入門

カイは、立ち回りでダメージを与えるキャラ。リーチの長い技や飛び道具が豊富なので、中距離戦は最も得意な間合いだ。まずは、けん制を覚えて試合を有利に運ぼう。

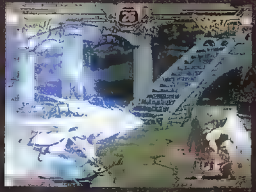
けん制に使う主な技

- スタンエッジ
- 遠距離立ちS
- しゃがみS
- 足払い
- 立ちHS

スタンエッジは、主にS版を使おう。硬直が小さく、発生と同時に飛び込まれても対空やガードしやすい。直接出し相手のけん制技をつぶしたり、キャンセルから出してフォローする目的で使おう。遠距離立ちSは、リーチが長いが、硬直はやや大きいので、空振りする状況での使用は避けること。足払いは、持続の長い下段技。置きのけん制技として使いやすい。

中級者向け! 攻め手を増やす

テンションゲージが25%以上ある場合は、フォースロマキャン可能なスタンディッパーとスタンエッジ・チャージアタックも使いたい。前者は発生の早さを生かした奇襲に使え、後者は盾にしてダッシュから攻め込めるぞ。





立ちHSは持続と判定が優秀。ダッシュから持続を当てるように出すのが強い。



カウンターヒット時は、遠距離立ちSやスタンディッパーなどで追撃可能だ。



Sスタンエッジは、優秀なけん制技。弾速が速いので、相手のけん制技に合わせやすい。

SLASH事典 最強キャラはカイ？：現状での最強キャラは、ソルかカイという意見を多くもらった。ソルは、立ち回りがやや弱いが、1発のダメージが高く攻めに特化している。カイは、守りや中距離が強く、不利なキャラが居ないとのこと。また、A.B.A、ソル、メイ、ディズィー、ブリジット、イノ相手には特に強い。安定して戦えるところが、カイの強さの一つだろう。

聖騎士団の心得 その2

対空入門

けん制が強力なカイは、地上よりも空中から攻め込まれやすい。対空を完璧にしておけば、相手に近寄られること無く勝つことも多いぞ。

対空に使う主な技

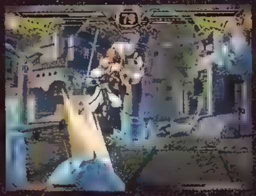
- ・➡＋P
- ・しゃがみHS
- ・ジャンプK
- ・ヴェイパースラスト

メインとなるのは➡＋P。上半身&ひざ上無敵があるので、かなり信頼できる対空技だ。しゃがみHSやジャンプKは早めに出し、ジャンプの出始めや置きの対空として使う。相手がジャンプしたくなる場面で使うのが効果的だ。

ヴェイパースラストは無敵があるが、空振りすると大きなスキを与えてしまう。使うときは、ダッシュから出しロマキャンとセットにしたい。

強気な選択を

対空を2段ジャンプやフォルトレスで凌ぐ相手には、空中投げや着地を投げるのが有効だ。空中投げを狙うときは、ジャンプKに仕込む（ジャンプ中に➡＋K・HS同時押し）。投げられない場合は、ジャンプKになり固められるぞ。





しゃがみHSは、相打ち時でも近距離立ちSから連続技が狙えるぞ。



下降中に空中バックステップで逃げられる。リスクの低い選択肢だ。



空対空として信頼できるジャンプK。硬直が小さいので、空振りしたときは

聖騎士団の心得 その3

ガード崩し入門

接近したら、ガードを崩して一気に体力を奪うチャンス。各選択肢をバランスよく狙い、的を絞られないようにするのが重要だ。ダウンを奪ったら、起き攻めを仕掛けよう。

ガード崩しに使う主な技

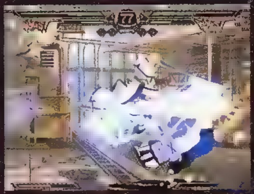
- ・通常投げ（投げ）
- ・ダスト（中段）
- ・しゃがみKorS（下段）
- ・グリードセバー（中段）

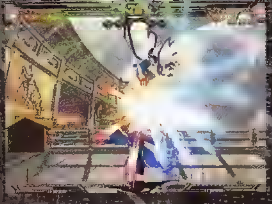
通常投げは、➡＋S・HS同時押しで入力すれば、ジャンプされても近距離立ちSが当たりやすい。下段の選択肢は、発生の早いしゃがみK、起き攻め時は威力の高いしゃがみSで崩したい。ダストは、見切られやすいが反撃を受けづらいのが強みだ。

ガード崩しは、起き攻め以外にも、しゃがみPや➡＋HSをガードさせた後の有利な状況も狙えるチャンスだ。

起き攻めを狙え!!

スタンエッジ・チャージアタックや➡＋HSを起き上がりに重ねたら、右記の選択にジャンプ攻撃、空中ダッシュ攻撃を交ぜてガードを崩そう。スタンエッジ・チャージアタックは、フォースロマキャンすれば、より見切りにくい起き攻めが可能だ。

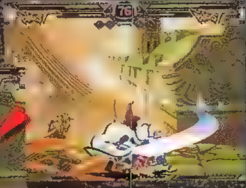




グリードセバーは密着から出すとめくりになる。ここぞという場面で狙え!!



技によって発生が違うので、タイミングを変えて出さないと崩しにくいぞ。



しゃがみPや➡＋HSなど、有利になる技をガードさせたら、強気にガード崩しを狙おう。

相手にしたときはどうするの？ VS. カイ講座

カイと対戦する上で、重要なポイントをいくつかまとめてみたぞ。

まず、カイを相手にして気を付けることは、安易に跳び込まないこと。Sスタンエッジは、見てから跳び込んでも、対空が間に合う場合が多い。跳び込みは、Sスタンエッジを先読みするか、垂直ジャンプから空中ダッシュなどフェイントを交えつつしよう。

画面端に追い詰められると、Sスタンエッジを主軸とした固めをされやすい。こうなったら、Sスタンエッジを直前ガード後、垂直ハイジャンプ→空中ダッシュで逃げよう。垂直ハイジャンプの昇りでフォルトレスをしていると、しゃがみHSがきてもガードできる。また、フォルトレスをしておけば、距離が離れるのでさらに逃げやすくなるぞ。

フォルトレスは、起き攻め時も有効。フォルトレスをすれば、距離が離れるため通常投げを見切りやすくなる。後は、中段を警戒しつつ、安全な距離までしゃがみフォルトレスをしよう。



地上戦を嫌がり、焦って跳び込んでしまってはダメ。



技の硬直中や2段ジャンプで対空を誘ってから跳び込もう。



立ちK→スタンエッジなどに暴れるのは厳禁だ。



Sスタンエッジを直前ガードして、仕切り直しを狙おう。

押さえておきたいポイント

- ●安易な跳び込みはするな！
- ●スタンエッジは直前ガードしろ！
- ●固めはフォルトレスでしのげ！

SLASH事典 カイの基本連続技：地上では、【しゃがみK→近距離立ちS→しゃがみS→立ちHS】→スタンディッパー。グリードセバーや通常投げからは、近距離立ちS→グリードセバー→近距離立ちS→グリードセバーorHSヴェイパースラストでダウンを奪える。対空の➡＋Pからは、近距離立ちS→ジャンプS→ジャンプ【S→HS】→ヴェイパースラストが簡単だ。

ガンブレイズでガード方向を惑わせろ!



対戦攻略

ORDER-SOL

聖騎士団ソル

ガンブレイズを利用したガード崩し方法を2通り[illegible]。さらにこのキャラを使ってイマイチ勝[illegible]プレイヤー必見のキャラ対策も解説するぞ。

ガンブレイズを使った起き攻め①

足払いでダウンを奪ったら[illegible]にキャンセルガンブレイズで背後に回ると、相手の状態がうつ伏せダウンかつ足が自キャラへ向いている状態になる。この状態で相手の起き上がりにめくり攻撃を重ねると正しいガード方向を入力しなければならないため、起き上がりにガンブレイズを重ねるとガードを崩しやすい。この攻めはリバーサル通常投げもつぶせるので、安[illegible]などとっさの行動に勝ちやすいのもうれしいところ。カウンターヒットを確認したら[近距離立ちS↓立ちHS]始動の連続技で大ダメージを与えてやろう。ただしダッシュ足払いでダウンさせたときや、A.B.A.レファウストにはダウン[illegible]ちで[illegible]ガンブレイズがヒットしやすいため、この起き攻めは使いづらいので注意。

ガンブレイズで裏回りだけではガードされやすいため、起き上がりにダストを重ねたり、リバーサル通常投げ対策に➡+Kやしゃがみ HSを使うのも面白い。一度ガード方向を惑わせたら、ガンブレイズとは同じガード方向になるような選択肢も用意してさまざまな行動で相手のガード方向を迷わせよう。



ガンブレイズでめくり! 振り向きモーションが発生しないので、ガード方向が逆になる。

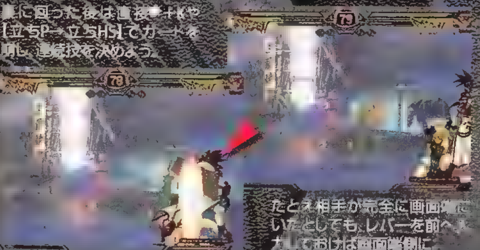
足払い→キャンセルガンブレイズで相手の背後に回ると[illegible]の状態に。ここで[illegible]



ガンブレイズ後は[illegible]から[illegible]通常投げや中段で崩すのもアリ。

ガンブレイズを使った起き攻め②

相手が画面端に居るときに[illegible]ガンブレイズをガードさせた後は、聖騎士団ソル[illegible]2F[illegible]のときのみレバーを前に入力すると画面端側に[illegible]める。この現象を利用した[立ちP→立ちHS]など[illegible]ガードにならないため[illegible]グを利用すると[illegible]ズ演出でガード方向が分かりづらい。立ちHSヒット時は[illegible]ロマキャンからの連続技をねらっ[illegible]



裏に回った後は直接➡+Kや[立ちP→立ちHS]でガードを崩し、連続技を決めよう。

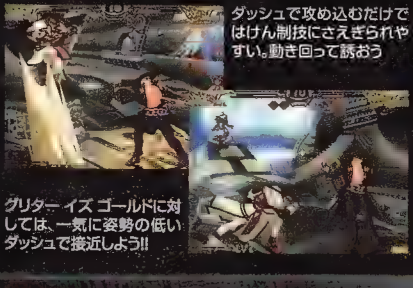
たとえ相手が完全に画面端にいたとしても、レバーを前へ入力しておけば画面端側に[illegible]

確実に倒しておきたいキャラ

VS.ジョニー

リーチが長いジョニーには、使用するけん制技によって対応を変えていく必要がある。しゃがみSにはダッシュジャンプからの攻め。遠距離立ちS、立ちHSには空振りを確認してからのダッシュで接近しよう。また、前方ジャンプ→空中バックステップで相手の➡+Pを誘い、ダッシュで接近しやすくする行動も必要だ。なお、立ちKには遠距離立ちSで相打ちを取りにいこう。

しゃがみS→Lv1ロックイットをガードさせた後などに攻撃発生の早いしゃがみHSで暴れるようなら、前方ジャンプでの様子見を多めにする。しゃがみHSを確認したらジャンプHSをカウンターヒットさせ、着地➡+HSロマキャンからの連続技で一気に大ダメージを与えよう。



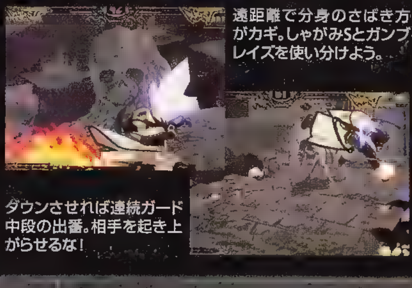
ダッシュで攻め込むだけではけん制技にさえぎられやすい。動き回って誘おう

グリター イズ ゴールドに対しては、一気に姿勢の低いダッシュで接近しよう!!

VS.エディ

聖騎士団ソルの動きが素早いので、守るエディを捕らえやすい。分身に対してはダッシュからのガンブレイズやしゃがみSを利用して破壊を狙う。Lv2ガンブレイズならば攻撃範囲が広いので、確実に破壊することが可能だ。しゃがみSで壊す際に➡+HSでカウンターヒットを狙ってくるようようならば、キャンセルガンブレイズを出して被カウンター判定を無くそう。タイミングがよければ➡+HSを避けられるぞ。

中間距離ではインヴァイトヘルやしゃがみSを跳び越えるようにダッシュジャンプを狙おう。これで地上戦がおろそかになるようなら、ダッシュしゃがみSで一気に接近しよう。ジャンプや飛行での逃げにはジャンプPで対処すべし。



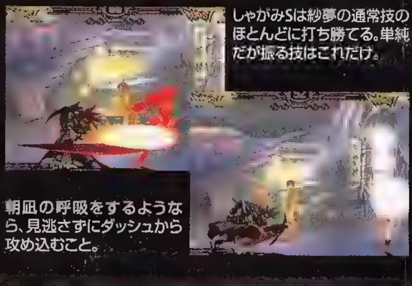
遠距離で分身のさばき方がカギ。しゃがみSとガンブレイズを使い分けよう。

ダウンさせれば連続ガード中段の出番。相手を起き上がらせるな!

VS.紗夢

しゃがみS→ロックイットやしゃがみS→➡+HSなどが祓斧ですべて防がれてしまうため、普段とは闘い方を大きく変える必要がある。スキが小さく強力な攻撃判定を持つしゃがみSをとにかく振りまくる。しゃがみSを相手に当たらない距離で出すときには常に➡+HSまで入力しておき、カウンターヒット時の見返りを増大させていこう。あくまでも「相手に届かない距離でのしゃがみS」にのみ➡+HSを仕込むこと。

紗夢側が百歩沁鐘、➡+HSでしゃがみSをつぶそうとしてくるなら、バックステップやハイジャンプで距離を調節。空中ダッシュやジャンプで上から襲い掛かってくるようなら、ガンブレイズやジャンプPで迎撃していこう。



しゃがみSは紗夢の通常技のほとんどに打ち勝てる。単純だが振る技はこれだけ。

朝凪の呼吸をするようなら、見逃さずにダッシュから攻め込むこと。

SLASH事典 **しゃがみHSの持続を重ねる**：しゃがみHSの持続部分をヒットさせると、攻撃発生3フレームの立ちKを連続ヒットさせられることが判明。しゃがみHS自体の持続は4フレームと短めだが、攻撃判定発生の最初のフレームをヒットさせない限り立ちKがつながるので狙ってみるのも面白い。ヒット時はブロックヘッドバスターロマキャンからの連続技をねらっていこう。



細かなネタを覚え、リスクを軽減せよ

対戦攻略

A.B.A

今月は通常モードの戦術ネタと両モードの新連続技、キャラ対策を紹介する。リスクを極限まで抑えた行動で攻め込み、勝率を上げていこう。

Text：ハチ

通常モード：輸血パックの消費を抑えよう

通常モードでダウンを奪った際、相手にバーストゲージが残っている場合は、焼成を使わず起き攻めから結合を狙うのがオススメ。起き攻めが成功すれば結合から諸刃モードにチェンジできるため、輸血パックの消費を抑えられる。ここで相手にサイクバーストを使われても、諸刃モードではないので逆にありがたい状況といえるだろう。特に狙いやすい状況での起き攻めを紹介していこう。

①抹消～忍法～断獄→二段ジャンプHS重ね／断獄ヒット後の距離が遠いなど、結合が決まらない状況で使う起き攻め。ジャンプHSのノックバックが無いため距離が離れず、中or下段、投げなどでガードを崩せる。断獄後はレバーを➡方向に入れっぱなしにし、相手が地面に2回バウンドしたときのタイミングで2段ジャンプHSを出せば、起き上がりに重なりやすい。各キャラごとのタイミングを覚えよう。

②抹消～忍法～断獄→ハイジャンプ→低空ダッシュS or 着地しゃがみK／断獄ヒット時の距離が遠い場合に狙う。

③通常投げ→ハイジャンプS重ね／画面中央で通常投げを決めた場合の起き攻め。この後はしゃがみKやダストなどでガードを崩そう。また、ファウスト、アクセル、闇慈、ディズィー、イノ、ザッパには、着地間際に出すハイジャンプHSを重ねられる。



ジャンプHS重ねはリバーサル無敵技を出されてもガードが間に合う安全な起き攻めだ。



…でガードを崩したら、連続技を結合で締める。輸血パックを使わないのでお得。

新着連続技特集

Ⅰは結合につなぐ大ダメージ連続技。カイ、ジョニー、ポチョムキンはダッシュせず近距離立ちSを出す。メイ、アクセル、ファウストは結合前のDをHSに。ディズィー、ブリジットは近距離立ちSにジャンプ仕込みをしハイジャンプ[K→S]Ⓙ Dに。紗夢は最初の近距離立ちSを低めに拾い、ハイジャンプ後は[K→S→ディレイⒸ結合]へ。ロボカイは最初の拾いを近距離立ちS→➡+P(1段目)→しゃがみSにする。

諸刃モード新着連続技

Ⅰ （画面端）通常投げorしゃがみHS→ダッシュ【近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ 飽食→【立ちKor近距離立ちS→➡+P（2段目）】Ⓙ ハイジャンプ【K→S→D】Ⓒ 結合

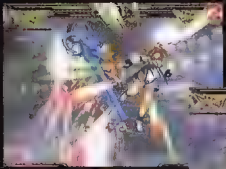
Ⅱ （画面端）しゃがみHS（2段目）Ⓒ 過失（ディレイ）→【近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ 飽食→【立ちK→➡+P（2段目）】Ⓙ ハイジャンプ【K→S→HS】Ⓒ 結合　※始動をガトリング数発からしゃがみHSにした場合は、過失後、【近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ 飽食の部分を省く

確実に倒しておきたいキャラ

VS.紗夢

両モードとも共通で、相手の頭上付近でジャンプ【S→P】と出せば祓歩～近距離立ちSの連係をつぶしやすい。祓歩～立ちPにはつぶされてしまうのだが、これは空ジャンプ投げを交ぜれば対応しにくくなるので、跳び込みは有効だ。これに加え、通常モードではしゃがみSの対空が使いやすく、諸刃モードは立ちHSや遠距離立ちSのけん制やしゃがみSの対空を使っていこう。

諸刃モード時での起き攻めへの対処は、基本的にガードを重視。テンションゲージが無ければ、通常投げフォースロマキャンでダウンさせられることは無い。打撃はくらうだけ損なので、フォルトレスで距離を離したり、リバーサルバックステップなどでしのぐようにしよう。



とにかくスカになるのは危険なので、空中連続技の締めは必ず結合へ。



紗夢の起き上がりには遅め➡+Pを重ねれば、リバーサル剣楼閣をつぶせるぞ。

VS.梅喧

通常モードでは、中間距離で抹消を出すなど、リターン重視の動きが大事。ジャンプHSはしゃがみSで落とせるので、結合を決めるチャンス。

諸刃モードでは、➡+HSのけん制が機能しやすい。ジャンプキャンセル可能かつリーチが長いので、ガードキャンセル技の外から攻撃できる。また、ジャンプ攻撃はガードキャンセル技をくらいにくくするため、なるべく低めに当て、着地後はレバー前+K・HS同時押しといった、通常投げを仕込んだ打撃を出すのが有効。裂羅を出されても通常投げが決まりやすく、妖刺陣はノーマルヒットなら痛くない。起き攻めを狙う際は、直接地上投げか遅らせた➡+HSの二択が、ガードキャンセル技を封じつつ攻められる上、リスクも低いだろう。



諸刃モードの➡+HSでのけん制がメイン。先端を当てるように出そう。



ガードキャンセル技を多用する相手には、地上投げでガードを崩していこう。

VS.アクセル

序盤にモードチェンジしたいので、バックステップなどで鎌閃撃をくらわないようにしつつ、焼成を出したい。また、鎌閃撃を前方ジャンプで回避すると、大抵の場合は曲鎖撃を出されるのだが、これはジャンプKを出すと空振りさせられることがある。その後は確実に反撃を決められるので、覚えておくといいだろう。

諸刃モード中は、ジャンプでの接近をメインにし、相手の頭上付近でジャンプSを出してまとわり付くか、鎌閃撃や立ちPを空振りしたら、戻りに合わせてダッシュで接近を図る。ここからは遠距離立ちSや抹消でのけん制が基本だが、蜂巣箱などの当て身技を置かれる場合があるので、ダッシュ足払いや、強気の通常投げも交ぜよう。



遠距離からくる➡+HSは、立ちPを連打しておけば、相殺になることが多い。



ここから遠距離立ちSにつなげば、両モードとも連続技を狙えるぞ。

SLASH事典 連続技補足：連続技Ⅰを梅喧に決める場合、最初の近距離立ちSを低めに拾う。連続技Ⅱの過失（ディレイ）は、女性キャラなどの浮きが高いキャラに対しては長めに。男性キャラは、しゃがみHSヒット後、相手が吹き飛び始めた直後に過失を出すぐらいのタイミングで出すとその後の追撃も決めやすい。どちらの連続技もかなり使えるので必ずマスターしよう。

続・画面端での連続技

※しゃがみK（3段目）→【しゃがみP→しゃがみS→しゃがみHS】Ⓒ槍点遠心乱舞からの追撃

- I　極小ジャンプ→くびびよーん×2→ごーいんぐまいうぇい　※II～IV以外のキャラ用。メイ、梅喧、ブリジットはダウンしない
- II　極小ジャンプ→くびびよーん×1→ごーいんぐまいうぇい　※ミリア、ポチョムキン、闇慈、ジョニー、ヴェノム。ポチョムキン、ジョニーはくびびよーん×2も可能だが難度が高い
- III　極小ジャンプ→ごーいんぐまいうぇい　※メイ、エディ、梅喧、イノ、ブリジット用
- IV　ごーいんぐまいうぇい　※ロボカイ、A.B.A用。

※ジャンプ中↓+Kフォルトレスキャンセル K（ドリキャンK）からの追撃

- V　ドリキャンKⒿ↓+K→【立ちP→遠距離立ちS→立ちHS】Ⓒ槍点遠心乱舞→ごーいんぐまいうぇい　※カイ、紗夢、ヴェノム、ロボカイ用。ヴェノムには槍点遠心乱舞→極小ジャンプ→くびびよーん→ごーいんぐまいうぇいを
- VI　ドリキャンK→【立ちP→遠距離立ちS→立ちHS】Ⓒ槍点遠心乱舞→くびびよーん→ごーいんぐまいうぇい　※アクセル、テスタメントにはくびびよーんを2発、ジョニー、スレイヤー、イノ、ザッパにはくびびよーんを1発に。エディ、ファウストには槍点遠心乱舞後、直接ごーいんぐまいうぇいへつなごう。ザッパ、ファウストはガトリングを【しゃがみP→しゃがみS→しゃがみHS】にしよう

もう一丁オイッス！（ジャストフレーム）からの追撃

- I　→+HSⒸ何が出るかな？　※ソル、ミリア、アクセル、チップ、ファウスト、ブリジット、聖騎士団ソル用
- II　（画面端）→+HSⒸ槍点遠心乱舞→ごーいんぐまいうぇい　※カイ、ポチョムキン、梅喧、テスタメント、闇慈、ジョニー、ロボカイ、A.B.A用
- III　しゃがみHSⒸ槍点遠心乱舞→ごーいんぐまいうぇい　※メイ、エディ、ヴェノム、スレイヤー、イノ、ザッパ用



画面端とレレレの突き[illegible]の連続技を徹底[illegible]。しっかり覚えてダメージ[illegible]

連続技を覚え、さらなる火力アップを！

しゃがみK3段目始動の連続技は、主に画面端付近で狙っていく。画面中央の場合は、槍点遠心乱舞後にごーいんぐまいうぇいで追撃すればOK。

Iが基本パターンで、最初のくびびよーんで拾った後、ディレイをかけ、再度同じぐらいの高さでくびびよーんを出すのがポイント。2発目のくびびよーんを出した後は、素早くごーいんぐまいうぇいにつなごう。これができ[illegible]これは[illegible]ダメージ[illegible]ンを[illegible]るので[illegible]ぜひマスター[illegible]してほしい。

IIはくびびよーんを1発当てた後、少しだけ待ってごーいんぐまいうぇいを出し、低めに拾う。これもダウンを奪える連続技だ。

III、IVはダウンを奪える。エディ、ロボカイ、A.B.Aの3キャラはくびびよーんが入らないことが多い。それ以外のキャラにはダメージ[illegible]稼ぎたいなら、IIを狙おう。

Vは[illegible]方にジャンプキャンセルしてジャンプ中↓+Kを出すのがコツ。[illegible]に立ちPを挟めるため、ダメージは若干下がるものの、連続技の難度はかなり下がる。

VIはドリキャンKから直接立ちPをつなげるもの。こちらもキャラ限定[illegible]ダメージは若干少なくなるものの難度を下げられる。なお、空中カコミには入っていないが、A.B.Aを除く女性キャラ＋ブリジットはドリキャンK↓【立ちP↓足払い】Ⓒ槍点遠心乱舞↓くびびよーん↓ごーいんぐまいうぇいが入るので覚えておこう。

もう一丁オイッス！（ジャストフレーム）からは、Iは全キャラ共通の画面中央の追撃、IIは一部キャラの画面[illegible]は難度が高いがダメージも[illegible]い。また[illegible]の追撃[illegible]技もあるぞ。


くびびよーんのディレイがコツ。慣れれば[illegible]きるレベルなので要練習。

YOYO配置のスキをどうする？

本作ではYOYO配置の全体フレームが表のように、『#RELOAD』より延長され[illegible]YOYO[illegible]込み[illegible]やすくなった。

本作では[illegible]距離立ちSからはYOYO配置でなく、キックスタートマイハート↓[illegible]停止を多めに出す方が無難だ。[illegible]近めの間合いなら【遠距離立ちS↓しゃがみS】Ⓒキックスタートマイハート↓[illegible]を使っていこう。このとき、しゃがみSを極力遅めのガトリングで出すのがポイント。足払いなどで割り込もうとした相手には[illegible]ットするぞ。

YOYO配置の性能差（単位フレーム、F＝フレーム）

配置方向		全体F	『#RELOAD』との比較
地上	前方	27	+5
	斜め上前方	23	−3
	真上	26	±0
	斜め上後方	22	−4
	後方	22	±0
空中	前方	22	+3
	斜め上前方	23	+3
	斜め上後方	29	+3
	そのほか	25	+3



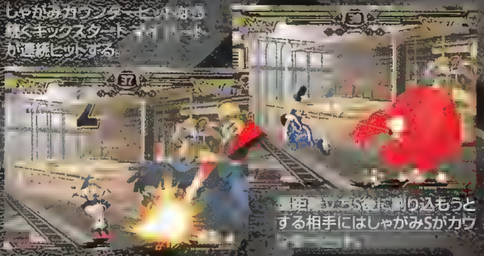
今回はYOYO配置の方向別性能表を掲載。また、[illegible]な後方配置を使[illegible]係を紹介する。

後方YOYO配置を使おう

立ち回りで使うなら、中～遠距離で後方YOYO配置↓バックステップ↓ローリング移動↓ローリング移動↓引き戻しと連係するといい。1回目のローリング移動は、YOYOがブリジットの足元を通過するときに行なおう。2回目は↓↙←+Kスラッシュ[illegible]しPorSとすること。すると、ブリジットが垂直2段ジャンプしたような形になるはずだ。

この連係でYOYOを配置する利点は二つ。YOYOが画面外に出るので見えないこと[illegible]ここからが高空で2段ジャンプや空中ダッシュなど自由な行動が取れ[illegible]こと。これを知らずに前進する相手は、引き戻しの軌道上に入る。前進してこない相手でも、目の前にYOYOが配置されるので、着地後ロジャーハグやロジャーラッシュで揺さぶれる。

起き攻めで使うならキックスタートマイハート↓停止後に少しダッシュして後方YOYO配置し、ダッシュ【しゃがみK↓近距離立ちS（2段）】としYOYOが移動するのを待とう。ヒット時は、YOYO引き戻し↓ダッシュ【立ちK↓近距離立ちS（1段目）】↓キックスタートマイハート↓停止とつなぎ、ガードされたらジャンプキャンセルして引き戻しorダメ引き戻しで攻めよう。また、しゃがみSまでガトリングで出して、ロジャーラッシュや俺とキルマシーンで揺さぶることができる。画面端なら近距離立ちS（2段目）↓ローリング移動【P↓↓+S】で見切りにくい中段を仕掛けることも可能だ。


しゃがみカウンターヒット[illegible]続くキックスタートマイハートが連続ヒットする。

[illegible]立ちS後に割り込もうとする相手にはしゃがみSがカウ[illegible]


この[illegible]少しでも相手が前進していれば、この絶好の位置にYOYOが配置されるぞ。

後方YOYO配置した後ローリング移動で上昇すると、画面はこんな感じになる。

SLASH事典　**ファウスト補足**：レレレの突きは根元部分の発生が20フレームになったので、攻撃レベル5の技のしゃがみくらいに連続ヒットする。中段の→+HSキャンセルや、技後にしゃがみ状態になる技への反撃が狙い目だ。**ブリジット補足**：メンテナンス中の悲劇は、空中ガード不能で、空中フォルトレスが必要になった。空中の相手は画面暗転前にフォルトレスしないと間に合わない。



通常投げからのめくりパターン

前作同様、本作でも画面端に向かって通常投げを決めた際に起き攻めでめくりを狙える。ジャンプ中⬇＋HSの落下速度が上がったため、起き上がりにめくりで重ねやすくなった。前方ジャンプ→前方2段ジャンプ→ジャンプ中⬇＋HSとすればめくることができる。ジャンプ中⬇＋HSは2段ジャンプ直後に素早く出そう。その後は【しゃがみP→足払い】Ⓒイルカさん・横からいつものの連続技を決められる。

もちろんイルカさん・縦によるめくりも健在。Sにすればより見切られにくい。連続技はイルカさん・縦をフォースロマキャンし、ジャンプHS→ダッシュジャンプ【K→D】→HSとすればいい。

体重の重いキャラになったジャンプHS→空中ダッシュ【K→HS】→前方ジャンプ【K→D】→HSの連続技が可能だ。

また、空中HSレスティブローリングでめくりが可能になった。（画面端に向かって通常投げ→垂直ハイジャンプHSレスティブローリング→方向転換×3）が決まるぞ。ハイジャンプにして方向転換できる距離を稼ぐのがポイントだ。



その後はロマキャン→ジャンプHS→ダッシュジャンプ【K→D】→HSとつなげられる。



初段部分を起き上がりに重なるように出す。続く方向転換は◆◆◆でいいぞ。

オーバーヘッド・キッス後の追撃

相手を完全な画面端に追い詰めた状態で、オーバーヘッド・キッスを決めると最大タメ➡＋HSⒸイルカさん・縦が追撃で間に合う（キャラ別は欄外参照）。コツはメイが着地した瞬間に素早く➡＋HSを押すことと、レバーを⬇方向ズラして下タメを作りつつ、HSボタンを押し続ける（離さない）こと。

ファウストとアクセルには、最大タメ➡＋HSⒸグレート山田アタック→【遠距離立ちS→近距離立ちS】ⒸHSイルカさん・縦が決まり大ダメージを与えられるぞ。



起き攻めを狙える画面中央の連続技

- Ⅰ しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ ジャンプSⒸ Sサイレントフォース→高速落下→（サイレントフォース回収）【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ HSサイレントフォース→高速落下 ※A.B.A、カイ、ジョニー、アクセル、ヴェノム、テスタメント、ザッパ用
- Ⅱ 【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ ジャンプSⒸ Sサイレントフォース→高速落下→（サイレントフォース回収）【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙ HSサイレントフォース→高速落下 ※聖騎士団ソル、ソル、エディ、チップ、スレイヤー用
- Ⅲ 【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ ジャンプSⒸ Sサイレントフォース→高速落下→（サイレントフォース回収）しゃがみHS Ⓙ HSサイレントフォース→高速落下 ※メイ、ミリア、梅喧、紗夢、闇慈、ブリジット、ディズィー、イノ用
- Ⅳ 【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ ジャンプSⒸ Sサイレントフォース→高速落下→（サイレントフォース回収）【しゃがみK→近（遠）距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙ HSサイレントフォース→高速落下 ※ポチョムキン用。
- Ⅴ 【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ ハイジャンプ【S→HS】Ⓒ Sサイレントフォース→高速落下→（サイレントフォース回収）【遠距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙ ジャンプHSⒸ HSサイレントフォース ※ファウスト用

画面中央での連続技

Ⅰは高速落下後にしゃがみSを最速で出さないのがポイント。最速で出すとサイレントフォースを回収できないのでご注意。カイとテスタメントとザッパには、最初のしゃがみHS後に直接ジャンプの昇りSサイレントフォースをヒットで[illegible]。その際コマンド入力は、しゃがみHSをヒットさせた後に◆◆◆◆＋Sと入力するとやりやすい。

Ⅱは高速落下後、一瞬しゃがんでサイレントフォースを回収して遠距離立ちSを出すのが難しい。チップの場合は2回目のしゃがみHS後をジャンプHS→HSサイレントフォースに。エディの場合は最初のしゃがみHS後に直接Sサイレントフォースをつなげよう。

Ⅲは高速落下から直接しゃがみHSへつなぐ構成。ディズィーとイノのみ最後のサイレントフォースをS版にする。



サイレントフォース～高速落下のつなぎを素早くしないと、着地後が厳しい。

足払いから龍刃への連続技

- Ⅰ 足払いⒿ 龍刃→鉋楼閣→逆鱗 ※メイ、ミリア、ポチョムキン、ファウスト、テスタメント、ザッパ用
- Ⅱ 足払いⒸ 龍刃→鉋楼閣→逆鱗 ※メイ、ミリア用
- Ⅲ 足払いⒸ 強化龍刃Ⓡ（着地）ダッシュ【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ ジャンプDⒸ 龍刃→鉋楼閣→逆鱗 ※メイ、ミリア、チップ、ファウスト、テスタメント、スレイヤー、ザッパ用
- Ⅳ 足払いⒿ ジャンプPⒸ 龍刃→逆鱗→鉋楼閣 ※エディ、ポチョムキン用
- Ⅴ 足払いⒸ 爆蹴→足払い→龍刃→鉋楼閣Ⓡ（2段ジャンプ）ジャンプHS→龍刃→鉋楼閣→逆鱗 ※メイ、ミリア、梅喧、紗夢、ディズィー、イノ、ブリジット用
- Ⅵ 足払いⒿ【P×3→S】 ※メイ、ミリア、梅喧、紗夢、ディズィー、イノ、ブリジット用
- Ⅶ 足払いⒿ【S→P→S】Ⓙ【S→HS】Ⓒ 龍刃→逆鱗→鉋楼閣 ※ファウスト用

足払いからの連続技特集

足払い始動の連続技を総まとめ。対応するキャラを覚えておくと便利だぞ。

Ⅰは足払いからジャンプキャンセルしてすぐに龍刃を出す連続技。ⅡとⅢは足払いからそのままキャンセルして龍刃、強化龍刃を出す。

Ⅳは足払いからジャンプPをつなげる部分と、ジャンプPⒸ龍刃がシビア。エディには足払いの先端ヒット時には空振りするので注意。

Ⅴは足払いから爆蹴→足払いと素早くつなげる連続技。爆蹴から足払いは最速で出すように心掛けよう。

Ⅵは足払いから直接ジャンプキャンセルして空中連続技へ移行するもの。足払いの先端ヒット時はジャンプPが空振りする点に注意。なお、ジョニーには2段ジャンプ後にジャンプ【S→HS】Ⓒ龍刃とつなげよう。



ジャンプP→龍刃は、少しでもキャンセルが遅れると空振りしてしまうので注意。



SLASH事典 **メイ補足**：最大タメの➡＋HSが間に合わないキャラは、カイ、ポチョムキン、ロボカイの3キャラ。 **ミリア補足**：今作では➡＋HSが大幅強化。カウンターヒットで地面バウンドを発生させるので、見返りが大きいぞ。 **紗夢補足**：密着で足払いをヒットさせたときは、鉋楼閣→龍刃→鉋楼閣とつないでロマキャンし、連続技をつなげよう。

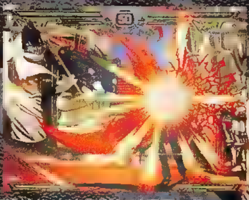


対戦攻略
テスタメント
TESTAMENT
画面端で特定の連続技を決めた後、ゼイネストをめくれることが判明。追撃と合わせて紹介しよう。
Text ハメコ。

ゼイネストでめくりを狙え!

画面端でグレイヴディガーヒットした際に、相手が壁バウンドしつつ自分の上を越え、自分が画面端を背負ったらゼイネストを逆ガードにするチャンス。軽いメイ、ミリア、梅喧、紗夢、ディズィー、イノ、ブリジット以外のキャラには画面端への通常投げから決まる連続技Ⅰから。メイ、ミリア、梅喧、紗夢、ブリジットに対しては、画面端での二択から決まる連続技Ⅱを決めたら、まさに先述の状況となる。状況を作ったら、まずはダウンする相手にゼイネストを重ねる。次に、後方ジャンプ直後の空中ダッシュで相手の裏に回るのだ。これで重なったゼイネストのガード方向が逆になり、知らなければガードは困難となる。ゼイネストがヒットしたら、着地するまで待って地上グレイヴディガーで追撃するのがベスト。壁バウンドした相手にさらに連続技Ⅲで追撃できた。

ゼイネストでめくりを狙える状況と連続技
Ⅰ (画面端)地上投げ→立ちHSⒸゼイネスト→立ちHSⒸグレイヴディガー→立ちHSⒸグレイヴディガー
Ⅱ (画面端)[➡+Porしゃがみ K→近距離立ちS→遠距離立ちS]Ⓒナイトメアサーキュラー→立ちHSⒸグレイヴディガー→立ちHSⒸグレイヴディガー
※グレイヴディガーを決めた後のコンボ
Ⅲ ダッシュ立ちHSⒸゼイネスト→グレイヴディガー→立ちHSⒸゼイネスト→グレイヴディガー



着地後に地上グレイヴディガーで追撃できる。さらに連続技をたたき込み、体力を奪おう。

空中ダッシュで裏に回れば、逆ガードに!! 後方ジャンプ～空中ダッシュにすれば……





画面端でグレイヴディガーヒット後、自分が画面端に位置したらゼイネストを重ね……



対戦攻略
イノ
I-NO
テンションゲージの配分が難しいイノ。今回はテンションゲージを消費しない連続技を紹介するぞ
Text ……

テンションゲージを使わずに体力を奪え!

画面端では、ケミカル愛情(縦)フォースロマキャンを使わない高威力の連続技が可能。連続技にテンションゲージを使わなければ、ほかの場面で使えるので、立ち回りやガード崩しを強化できるぞ。

Ⅰは、➡+Pで浮いた相手にS大木をさする手で追撃する連続技。C大木をさすが前進するので、若干遠い間合いからでも狙える。Bをソルに決める場合は、➡+Pを1フレーム遅らせて出す。Cの立ちKは遅れるとハイジャンプSが当たりにくくなるので、最速を心掛けたい。なお、A～Cは後に行くにつれ威力と難度が上がるぞ。

Ⅱは、難度の割に威力が高い連続技。ただし、ジョニー以外は距離が離れると決めにくいので、長めのダッシュ攻撃かすかし[しゃがみK→➡+P]から狙おう。

Ⅲの空中ダッシュPorKは最速。また、近距離立ちSを1歩歩いて出そう。A.B.A、エディは最後を近距離立ちSⒿジャンプ[S→HS]にすること。メイ、ミリア、闇慈、イノ、ブリジットは、1回目の歩き近距離立ちSをその場で立ちHSにできるぞ。……プが可能。

画面端のテンションゲージを使わない連続技
Ⅰ [近距離立ちS→➡+P]ⒸS大木をさする手始動
A 立ちKⒿジャンプ[S→HS]ⒸS狂言実行 ※聖騎士団ソル、A.B.A、ポチョムキン、ジョニー、ロボカイ以外
B [➡+P→立ちHS]Ⓙジャンプ HSⒸS狂言実行 ※ソル、カイ、ミリア、チップ、闇慈、ブリジット用
C 立ちKⒿハイジャンプ[S→HS]ⒸP狂言実行→空中ダッシュ[S→HS]ⒸP狂言実行→S狂言実行 ※メイ、アクセル、ファウスト、スレイヤー、ザッパ用
Ⅱ [近距離立ちS→➡+P→立ちHS]Ⓙ最低空HS狂言実行→(着地)近距離立ちSⒸケミカル愛情(縦)→[近距離立ちS→立ちHS]Ⓙジャンプ[S→HS]ⒸS狂言実行 ※カイ、ポチョムキン、ジョニー、闇慈、テスタメント、ロボカイ用
Ⅲ [近距離立ちS→➡+P→立ちHS]Ⓙ空中ダッシュガトリングⒸケミカル愛情(縦)→(着地後歩いて)近距離立ちSⒸケミカル愛情(縦)→(歩いて)[近距離立ちS→立ちHS]ⒿジャンプHSⒸS狂言実行 ※空中ダッシュガトリングは[P→K]:メイ、紗夢、アクセル、イノ、ブリジット [K→S]:A.B.A、カイ、ミリア、エディ、ポチョムキン、チップ、闇慈、ヴェノム、テスタメント、ディズィー、スレイヤー、ザッパ



対戦攻略
ロボカイ
ROBO-KY
カイ電波からの連続技を紹介。50%の補正ダメージ補正は付いたが、まだまだ威力は十分だ!

カイ電波からの追撃

連続技Ⅰ、Ⅱ、Ⅴは立ちHSⒻからダッシュ近距離立ちSを早めに出すのがコツ。連続技Ⅵはダッシュ近距離立ちSを早めに出す。ダッシュ立ちPで始める連続技はなるべく接近して立ちPを出そう。



カイ電波ロマキャンからの連続技は健在。難度は高めだが、ぜひマスターしてほしい。

画面中央カイ電波Ⓡ立ちHSⒻからの追撃
Ⅰ ダッシュ近距離立ちSⒿ[K→S→P→P]Ⓙ[K→D] ※ソル、アクセル(難)、チップ、エディ、ポチョムキン、闇慈、ディズィー(難)、聖騎士団ソル用。ポチョムキンは[K→S→P→P]を[K→S→P→S]に
Ⅱ ダッシュ近距離立ちSⒿ[K→S→P]Ⓙ[S→P→D] ※ミリア、ファウスト用
Ⅲ ダッシュ[立ちP→近距離立ちS]Ⓙ[K→S→P]Ⓙ[S→P→D] ※アクセル、スレイヤー、イノ、ザッパ、ブリジット用。ブリジットには2段ジャンプ後を[K→D]に
Ⅳ ダッシュ[立ちP→近距離立ちS]Ⓙ[K→S→P]Ⓙ[K→S→HS] ※カイ、梅喧、紗夢、ジョニー、ヴェノム、テスタメント、ディズィー、ロボカイ、聖騎士団ソル、A.B.A用。梅喧は2段ジャンプKを省く。紗夢は近立ちS後を[K→S]Ⓙ[S→HS]に。ジョニーはダッシュ立ちPを立ちKに。ロボカイはダッシュ立ちPを立ちK×2に
Ⅴ ダッシュ近距離立ちSⒿ[K→S→P]Ⓙ[K→D]Ⓒ町内カイばーげん ※メイ、ブリジット用
Ⅵ ダッシュ近距離立ちSⒿ[K→S→P→P]ⒿDⒸ町内カイばーげん ※闇慈、スレイヤー、イノ、ザッパ用

画面端カイ電波Ⓡ立ちHSⒻからの追撃
A ダッシュ[立ちP→近距離立ちS→立ちHS]Ⓕ近距離立ちSⒿ[S→P→S]Ⓙ[K→D] ※ソル、メイ、ミリア、チップ、梅喧、闇慈、イノ、ブリジット用
B ダッシュ[近距離立ちS→立ちHS]Ⓕ[近距離立ちS→遠距離立ちS→しゃがみHS] ※カイ、ポチョムキン、エディ、ジョニー、A.B.A、ロボカイ用
C ダッシュ[立ちP→近距離立ちS→立ちHS]Ⓕ[K→S→P]Ⓙ[K→S→HS]※ソル、アクセル、テスタメント、紗夢、ヴェノム、ディズィー、ザッパ、聖騎士団ソル用
D ダッシュ[近距離立ちS→立ちHS]Ⓕ[S→P→S]Ⓙ[S→P→D] ※ファウスト、スレイヤー用

SLASH事典 イノ補足:連続技のダメージは次の通り(相手カイ)。Ⅰが194、Ⅱが231、Ⅲが237。先月号の連続技は271。 ロボカイ補足:連続技はダッシュ近距離立ちSを当てた後、ヒットストップが切れてからジャンプキャンセルしよう。2段ジャンプはレバー⬇+ボタンを同時押し入力して出そう。また、連続技Ⅳのジョニーに限り、ダッシュ[立ちP→近距離立ちS]後は通常のジャンプキャンセルでOKだ。

悩める
ギルッ子に
愛の手を……

さらなるステップアップの手引きを!!

愛のGGXX／処方箋

（あい　ギルティギアイグゼクス　スラッシュ　しょほうせん）

皆さん、楽しく『SLASH』をプレイしてますか？　ムックでの救済に追われ、本誌では2カ月ぶりの登場ですっ。今月は直前ガードについてレクチャーしますよっ!!



スーパードクターP

各ガード状態の硬直差

ガード状態	攻撃レベル1	攻撃レベル2	攻撃レベル3	攻撃レベル4	攻撃レベル5
通常ガード	8(12)	10(14)	12(16)	15(19)	17(22)
フォルトレス	10(14)	12(17)	14(20)	17(23)	19(26)
直前ガード	6(6)	7(8)	9(10)	11(12)	13(14)

※単位はフレーム。カッコ内は空中ガード時の硬直差。

直前ガードで光る、俺のエナジー

バ○ギ小僧：聞いてくれドクター！　この前、赤いロボカイがガードをするたびに白く光っていたんだ！　エディみたいに点滅して、すごいカッコいいね。熱いエナジーを感じたよ！
プァチスト：それは直前ガードですよバ○ギさん。
バ○ギ小僧：さっそくマネしてみたけど、通常ガードと何が違うんだい？　光ったときに俺自身のテンションはアクセル全開になるぜ！
プァチスト：あながち間違いではないですね(笑)。攻撃の直前でガードを行なうと「ガード硬直が短くなる」、「テンションバランスが上昇し、テンションゲージが増加しやすくなる」の効果があります。光るだけでもアレですし、使い方を覚えていきまっしょう！



POINT 1　確定反撃に使う

プァチ：ソルのバンディットブリンガーや、スレイヤーのKマッパハンチなど、通常ガード時は反撃しにくい技でも、直前ガードすれば、投げや発生の早い技での確定反撃が可能になります。即戦力になりますよ。
バ○ギ：確定反撃ができれば確実なパワーアップだな！　相手も警戒して技を出しにくくなるだろうし……。これは相手にブレーキを踏ませているようなもんだな!!
プァチ：それは違うような……。



ガード後に若干不利になるぐらいの技が狙い目。相手が技を出したら……、

攻撃の直前でレバーを後ろに入れ、直前ガードをしましょう。

直前ガードから反撃までの行動は、1セットで覚えておくと便利ですよっ。

POINT 2　連係の脱出に使う

プァチ：相手のジャンプ攻撃を空中ガードをした際、ジャンプPや空中ガトリングなどの連係で固められ、地上に引きずり降ろされることがよくあります。ここで直前ガードを使えば、攻撃と攻撃の間に空中投げで割り込むことが可能です。失敗してもジャンプ攻撃を1発くらうだけで済みます。リスクが低いので、ぜひ狙いたいポイントです。
バ○ギ：レバーを後ろに何度も入れるのが重要なんだな！



相手の攻撃を空中ガードし、ガトリングで固められるようになったら……、

直前ガードを狙う。失敗時は連続ガードになるので問題無し。

直前ガード成功時は空中投げ。失敗しても大した攻撃はくらいませんっ!!

今月の救済された子羊

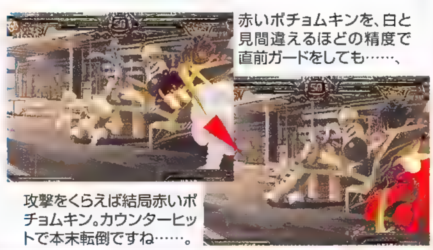
プァチスト：上記のように、直前ガードの使い方を覚えれば、攻撃、防御の両方の局面で状況を有利に働かせられますよっ。「起き攻め」を避けるときなどに、直前ガード→バックステップ or 無敵技での割り込みを狙う、などの行動をできれば、攻められた際も攻撃をくらいにくくなります。防御を知るのが上級プレイヤーへの近道です。
バ○ギ小僧：今回はちょっと難しい気もするけど……。これをこなせばエースドライバーに近付けるんだな!!
プァチスト：自分の苦手な連係を覚え、直前ガードを使った対処法を考えてみましょう。今月はこれにてお開きっ!!



直前ガードを覚え、喜んで対戦にいそしむバ○ギ小僧さん(笑)。『GGXX SLASH』で人生観が変わったようですね。グレート！

DANGER!!　頼り過ぎは禁物!!

プァチ：直前ガードは確かに有効ですが、通常ガードと同じくガードバランスが上昇します。ガードを崩された際に非常に危険です。
バ○ギ小僧：大事故になるね。ドライバー失格だ!!
プァチ：……。ほどほどが肝心ですね。特定のポイントに絞って使うのが大事ですよっ。



赤いポチョムキンを、白と見間違えるほどの精度で直前ガードをしても……、

攻撃をくらえば結局赤いポチョムキン。カウンターヒットで本末転倒ですね……。

エスプガルーダII
ESPGALUDA II
覚聖せよ。生まれし第三の輝石



Text:伊勢猫

エスプガルーダII
■**メーカー**：ケイブ
■**ジャンル**：縦スクロールシューティング
■**操作方法**：8方向レバー＋4ボタン
■**発 売 日**：2005年11月（稼働中）
■**使用基板**：ー

ついに発売を迎えたケイブ最新作『エスプガルーダII（以下、ガルーダII）』。発売直後の今号は、システム解説からステージ1～2のダイジェスト攻略をお届け！

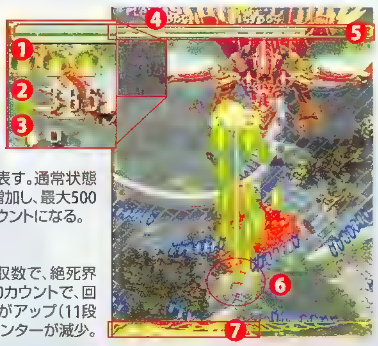
2タイプからセレクト!!



自機選択後に2タイプの操作方法をセレクト。ちなみにショットボタンはセミオート仕様になるぞ。

基本操作は1レバー＋4ボタンで、2タイプのボタン配置からいずれかを選択できるようになっている。ショットボタン連打orオート連射ボタンでショット、ショットボタン押し続けでレイピアを撃ち分ける。そしてショットとレイピアについては、パワーアップアイテムの回収によって5段階の攻撃強化が可能。プレイ中にミスをしてもパワーダウンせず、コンティニュー時はフルパワーになるアイテムが出現する。

画面情報の見方



①残ライフ数
プレイヤーの残ライフ表示で、3個スタート。ミスで1個ずつ減り、ゼロになるとゲームオーバー。MAX時のエクステンドでライフ枠が増加。

②覚聖カウンター
覚聖を使用可能な時間を表す。通常状態で自動回収する聖霊石で増加し、最大500カウント。ミスすると250カウントになる。

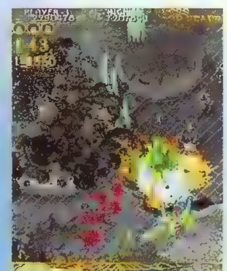
③金塊カウンター
得点アイテムの金塊の回収数で、絶死界の発動に必要。上限は1000カウントで、回収数に応じて金塊ランクがアップ（11段階）。1ミスで50%までカウンターが減少。

④スコア表示
プレイヤーのその時点のスコア。1,500万点および、3,500万点でエクステンド。

⑤耐久ゲージ
中ボスおよび、ボスの耐久力を示したゲージ。ゲージを区切られた位置まで減らすことで、弾消し効果＋形態が変化する。

⑥覚聖死界ゲージ
覚聖時に自機周囲に表示される、覚聖死界（絶死界）の残り時間。死界＝赤色・絶死界＝白色で表示され、覚聖カウンターが切れると青色=覚聖オーバーレベルが上昇。

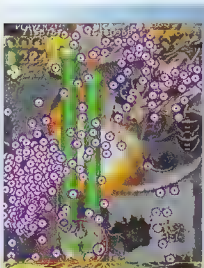
⑦ガードバリアゲージ
ガードバリアの残量ゲージ。ガードバリア使用時に25%（＋α）を消費。エネルギーアイテムの回収とミス時にゲージ回復。





耐久力が高く、攻撃の激しいボス戦などは、移動速度が遅く攻撃力の高いレイピアが基本。

広範囲を攻撃するショットは移動速度が速く、耐久力の低い道中ザコなどに対して有効な攻撃。



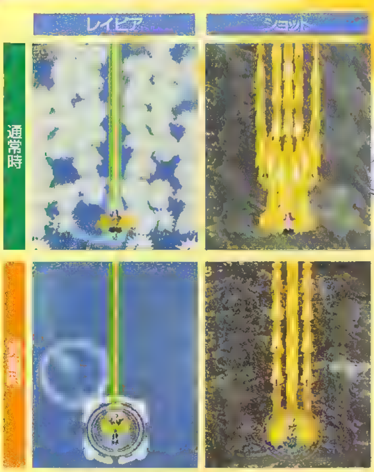
覚聖中にゲージがあれば、ミス時にオートガードバリアが発動する。



ミス時にフル回復するガードバリアは、ため時間に応じて威力がアップ。

ガードバリアの特性について

通常状態で使用可能なガードバリアは、ボタンを押し続けることで無敵時間の延長&威力アップ（ゲージ消費量も増加）する。最短発動時は25%のゲージ消費で済むため、実質的に4回まで使用可能。なお覚聖中はオート発動となり、それぞれ死界中は50%、絶死界中は100%のゲージを消費していく。



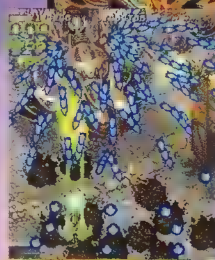
レイピア強化タイプ

アサギ Asagi

自機を補助するオプションを装備した、レイピア強化タイプ。通常レイピアは固定タイプの自動サーチで、覚聖レイピアはレーザーがヒットした敵機をロック。覚聖ショットはオプションが自機を追従する。



移動スピードが速いと感じる場合は、タテハがお勧めだ。



攻撃範囲こそ狭いが、レイピアがダントツな威力を誇るアゲハ。

オススメのキャラクターは？

機体別解説

新キャラのアサギも加わって、自機バリエーションが増えた『ガルーダII』。2段階もパワーアップすれば、広範囲をカバーするアサギの通常レイピアは秀逸だが、自動サーチのオプションが曲者。ボスとの戦闘時間を見ても、現段階ではアゲハ&タテハより扱いづらいのが正直なところ。今作でのアゲハは、攻撃力が群を抜いて高い。移動速度が速く細かい弾よけに不向きだが、一番クリアに近いといえる。

覚聖システムの基本的な仕組み



それに応じた数の聖霊石を放出。これらのアイテムは自機に吸い寄せられる。



敵機ごとに聖霊石の保有数が設定されていて、通常状態で破壊すると……。

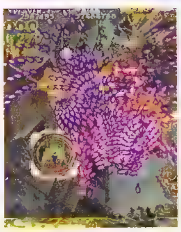
通常状態

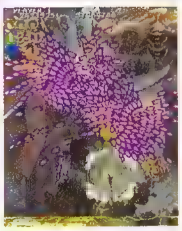
敵弾	覚聖カウンター：上昇
青色	金塊カウンター：上昇

覚聖を使用していない通常状態は、敵弾のカラーは青色で統一されている。この状態で敵機を破壊すると、覚聖カウンターを回復する聖霊石が出現。聖霊石は自機に吸い寄せられる性質があるため、意識せずとも自動回収できる。また、覚聖カウンターが上限の500になると、聖霊石が得点アイテムの金塊へと変化する。

覚聖絶死界

敵弾	覚聖カウンター：減少
紫色	金塊カウンター：減少

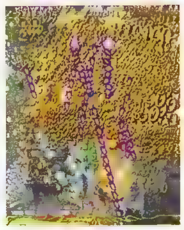




覚聖＆金塊カウンター（金塊のみ倍速）が減少し、敵機破壊で一時的に敵弾が消滅。その後に、敵弾から自機狙い弾、敵機から放射状弾が発生。敵弾×500まで倍率が上がる。

覚聖死界

敵弾	覚聖カウンター：減少
紫色	金塊カウンター：上昇





展開と同時に覚聖カウンターが減少。この間に敵機を破壊すると、分類別応じた分だけ減少して、その敵弾を金塊アイテムに変換する。敵弾×100まで倍率がアップする。



敵弾が赤色の危険状態に。なお赤レベルはミスしてもレベルが継続されるぞ。



覚聖中は覚聖カウンターを消費し続ける。このため連続使用していくと……。

覚聖消滅状態

敵弾	覚聖カウンター：－
赤色	金塊カウンター：上昇

覚聖カウンターが無くなると、スローと敵弾変換の覚聖効果が消失。自機の攻撃強化だけは残るが、敵弾が赤色に変化して高速化する覚聖消滅状態へ移行。この状態には4段階の覚聖オーバーレベル（以下、赤レベル）が存在し、段階的に敵弾速度と走行点（移動による得点）がアップ。赤レベルが高いと、通常時の聖霊石が多く放出される。

これぞ対弾幕用の最終兵器!?

覚聖システム

覚聖システムとは、スロー効果を伴った攻撃強化モードの総称で、キャラクターごとに性能が異なっている。スロー効果はすべての敵機&敵弾が対象となるため、敵弾を金塊変換する覚聖死界を使いこなせば、回避と同時にスコアを稼いでいける。

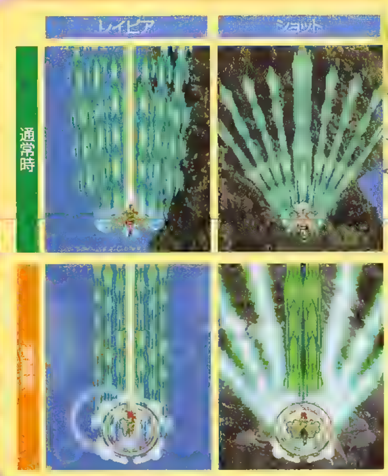
これに対して新システムの覚聖絶死界は、文字通りハイリスクハイリターンな稼ぎシステム。具体的には敵機破壊で一時的に敵弾が消え、その後に敵機と敵弾から撃ち返し弾が発生。再度、ほかの敵機破壊で撃ち返し弾を弾幕に変換できるが、その分だけの撃ち返し弾も再発生。この危険と隣り合わせな見返りは大きく、最大で敵弾×500の倍率がかかって1回で数百～一千万単位のスコアを稼ぎ出せる。なおボス戦のみ例外ルールが適用され、弾消し効果が優先されるために弾幕変換は起きない。



稼ぎの第一段階は、覚聖カウンターため→覚聖死界で金塊を回収。金塊カウンターを確保したら再度、覚聖カウンターを回復させておき……。

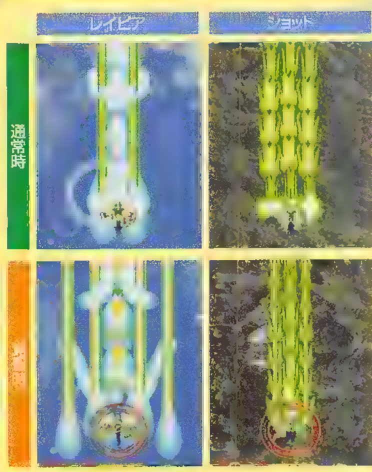


第二段階として、敵弾が多いポイントで絶死界を展開。ザコ1機でもコンボを継続可能なため、金塊無しでも稼ぎ効率ははけた違いに高い。





幅の広い貫通弾レイピアに拡散型ショットを持った、唯一のショット強化タイプ。覚聖時はショットが強化され、誘導弾を連射。覚聖レイピアは貫通能力が無くなり、極端に攻撃力が落ちるので注意が必要。





移動方向に広がる前方集中型ショットと、貫通性能を重視したレイピア強化タイプのキャラ。通常&覚聖時共にレイピアの攻撃力が高く、移動速度も最速。攻撃範囲の狭さはスピードでカバーできる。

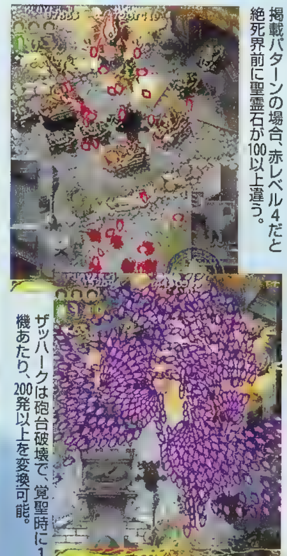
Stage-1

運命は少女と共に

まずは覚聖絶死界の感覚に慣れることが重要。しっかりと稼げれば、クリア時に1回目のエクステンドも狙えるぞ!

[illegible]

しばらく続いた平和は、ソーマ軍の襲撃によりかき消され、あわてるアゲハとタテハの前に一人の少女が舞い降りた。爆煙にまみれ覚聖するその少女に驚愕する二人。それをよそに少女は飛翔する。定めに導かれるままに……。……その少女の名はアサギ……。



掲載パターンの場合、赤レベル4だと絶死界前に聖霊石が100以上溜まる。

ザッハークは砲台破壊で、覚聖時に1機あたり、200発以上を変換可能。

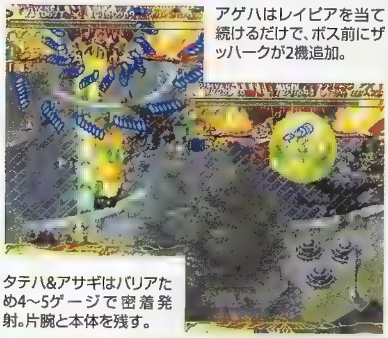
稼ぎ重視の場合、現状ではスタート直後に覚聖死界を展開して赤レベルを上げるのがベター。1機目のザッハーク辺りで赤レベル4になるので、戦車類を残しつつ通常状態に戻して聖霊石を回収。4〜5機目ザッハークの砲台をショットで壊してから死界を展開し、ザコ+3機目→4機目と金塊変換して覚聖解除。中ボスは覚聖カウンターの回復を優先して、腕パーツ×2→本体の順番で速攻で破壊していく。

中ボス破壊後は戦車や砲台から聖霊石を回収して、ザッハーク×2機を同じように仕込んでから絶死界を展開。ここに限らずクリアを優先する場合、絶死界ポイントでも死界を使えば楽に抜けられる。

覚聖カウンターが切れたら絶死界を解除し、撃ち返し弾に注意しながら残ったザコで聖霊石を回収。ボス到達時に覚聖カウンター 80〜90を目安に調整してみよう。

AREA BOSS 重飛行甲冑シームルグ

名称	得点／分類／聖霊石
本体	50,000点／中ボス／11
腕	5,000点／中ボス／11



アゲハはレイピアを当て続けるだけで、ボス前にザッハークが2機追加。

タテハ&アサギはバリアため4〜5ゲージで密着発射。片腕と本体を残す。

シームルグには二つの腕パーツがあり、パーツ破壊時に本体からの弾幕も金塊(弾幕)に変換が可能。連射弾×2→3WAY×2→全方位弾→アーム攻撃→複合連射弾……、といった流れだが、特に難しい弾幕は無いはず。聖霊石の回収を優先する場合、レイピアで腕×2→本体の破壊時に、戦車や兵士を撃ち漏らさないこと。なお早回しでザッハークが最大6機まで追加される。

覚聖絶死界 ポイント解説



[illegible]

Stage-1 BOSS

ツバメ

名称	得点／分類／聖霊石
第一形態	100,000点／ボス／21
第二形態	500,000点／ボス／41

稼ぎの基本方針

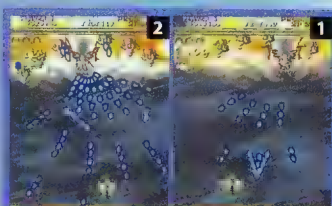
ボス戦での稼ぎ方は、早い破壊を目指しつつ、各形態の破壊時に覚聖して金塊 or 弾幕変換を狙うのが基本方針。ただし、形態破壊ごとに覚聖カウンターが約50減少するため、破壊までのロスタイム分が20として、1回で70消費。最終形態は減少分を無視できるので、ロスタイム分だけ必要となる。

ツバメの場合は、最大2回使用で90前後の覚聖カウンターが必要になる計算。第一形態は1周させて4を金塊変換し、第二形態の4 or 5で弾幕変換が理想的。ちなみに破壊時には最大カウンター82まで回復するので、次ステージとの兼ね合いも考えていきたい。

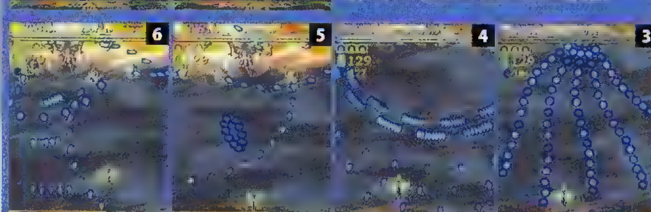


絶死界は効果時間が継続するのか、同じタイミングでも高い倍率が出る。

第一形態[1〜6]



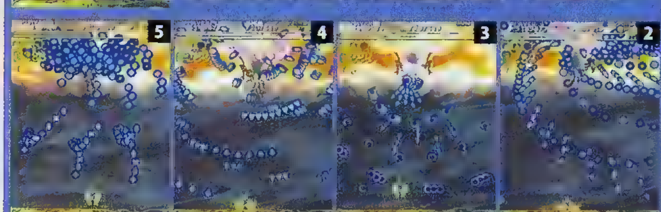
1〜2は[illegible]1、4、5、6WAYの複合[illegible]。3〜4はタテハ&アサギだと4に[illegible]前に出て回避。5〜6は[illegible]



第二形態[1〜5]



1 [illegible]の連射[illegible] 2は[illegible]の規則的な放射状弾なので、[illegible] 3は自機狙い[illegible]WAY[illegible]の複合に変化しているので[illegible]WAYの[illegible]。4は間隔の広い場所へ[illegible] 5は画面下で[illegible]



名称	汎用砲台ブエル(ザコ)
得点	砲台:210点／土台:580点
聖霊石	1／1

名称	中型戦車ドヴェルグ(ザコ)
得点	砲台:420点／土台:240点
聖霊石	0／1

名称	小型機甲艇ザッハーク(通常敵)
得点	砲台:230点／本体:2,260点
聖霊石	2／2

名称	ソーマ輝羽兵(ザコ)
得点	530点
聖霊石	1

名称	大型機動砲台ガンダルヴァ(通常敵)
得点	5,820点
聖霊石	7

名称	ソーマ兵(ザコ)
得点	260点
聖霊石	1

名称	小型戦車ガルラ(ザコ)
得点	砲台:400点／土台:160点
聖霊石	0／1

名称	運搬艇グリフィン(通常敵)
得点	860点
聖霊石	2

名称	汎用戦闘機ズー(ザコ)
得点	480点
聖霊石	1

リストの見方
分類は覚聖破壊時のカウンター減少率を示し「ボス>中ボス=通常敵>ザコ」の順に減少数が増加。聖霊石は基準数でボーナス分を含まない。

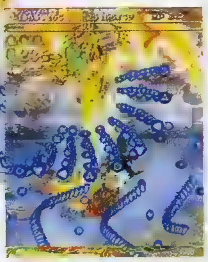
AREA BOSS

ソーマ軍・機械化部隊将校
マダラ

名称	得点／分類／聖霊石
第一形態	60,000点／中ボス／16
第二形態	100,000点／中ボス／26



第一形態の突進時にワインダーが膨らむので、ボスに近付き過ぎないこと。



第二形態の弾幕は画面下だと危険。列状弾が蛇行を始める前の位置へ。

中ボス・マダラは、パーツが無い代わりに第二形態まで存在する。耐久力は高くないため、レイピアを撃ち込んでいけば即座に第二形態へ移行可能だ。第二形態で絶死界を使うのであれば、第一形態は聖霊石回収と割り切って飛ばしてしまうのがいい。第二形態は列状弾を生む9WAY複合弾の繰り返し。画面下だと蛇行する列状弾を避けづらいので、前に出て回避すること。

覚聖絶死界　ポイント解説



マダラ第二形態は画面中央でレイピアを撃ち込みつつ、[illegible]

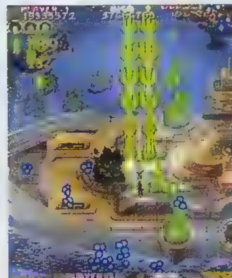
Stage-2

生命の化身

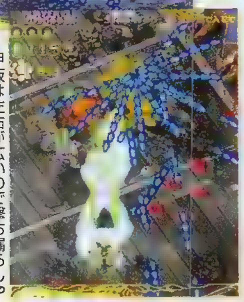
中ボスとボスが絶死界ポイントのステージ2。覚聖カウンターの残量に注意しながら、こまめに金塊変換を繰り返そう。

Stage Story

ソーマの王子ツバメを撃退し、港街上空を飛ぶアサギたち。しかし、この港もソーマの襲撃を受け軍港と化していた。敵の猛攻をかいくぐり進む中、獣の声が聞こえた……。脳裏に響く重たい声。……我に挑め、強者共よ……。



中ボス後の二連装砲台は、ある特定の条件を満たして破壊すると……？



甲板は左右が広いので撃ち漏らしやすい。右端からの自機狙い弾に注意。

ステージ前半は中型船・六連回転砲台の全方位弾を撃たせて死界を展開し、死界を継続したままで両脇の単装砲台×2を金塊変換。覚聖カウンターに余裕があれば、六連回転砲台と船尾クレーンも狙えるが、その分だけ中ボスでの絶死界展開が短くなることを考慮しておくこと。

中ボスの後は砲台と小型船マカラ、潜水艦ネレイドーで覚聖カウンターを回復。続いて左上から出現するベヒモスに撃ち込んで死界展開→ベヒモス破壊→マカラ×8隻の連射弾まで金塊変換を継続していく。斜めスクロールの甲板地帯は、スクロールに付いてくる敵弾に注意。ニーズヘッグは優先的にレイピアで破壊しよう。

ボス前のベヒモス×2については、覚聖カウンターに余裕があれば死界展開で金塊変換。ボス到達時に覚聖カウンター160～180以上を目安に調整していきたい。

Stage-2 BOSS

ヨルムンガンド

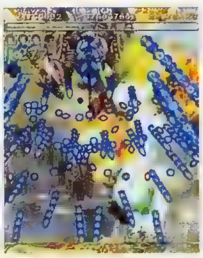
名称	得点／分類／聖霊石
第一形態	100,000点／ボス／26
第二形態	200,000点／ボス／26
第三形態	600,000点／ボス／46
頭パーツ	300,000点／ボス／0

攻め方の基本方針

第一形態はアゲハならレイピアでダメージを与え続ければ、ちょうどいいタイミングで3を変換可能。タテハとアサギの場合は、1周目だと間に合わないので、2周目を待つか4を弾幕変換していこう。

第二形態は本体へ撃ち込む前に、1～3で左右の頭パーツを破壊。あとは本体へ撃ち込みと同時に中央パーツを破壊し、ダメージ調整のタイミングに合わせて2 or 3の2回目を待って変換する。

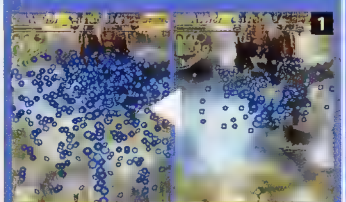
弾幕変換で一千万前後入る第三形態は、高速ばらまき弾の出始めが狙い目。撃ち込みタイミングを調整して、ベストなタイミングを見つけよう。



左右パーツへの撃ち込み時は、あまり本体にダメージを与えないように。

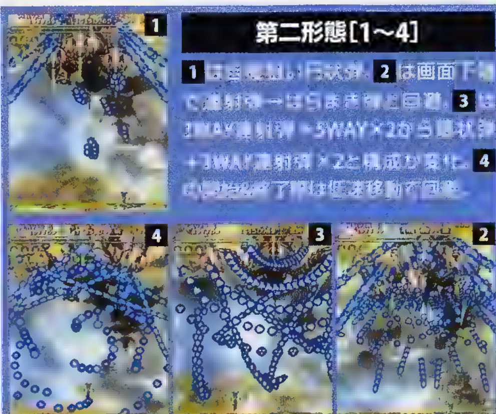
第三形態

7WAYの[illegible]+5WAY×1の低速ばらまき弾といった複合弾幕。高速ばらまき弾の中央部分の[illegible]、少しずつ横移動しながら低速ばらまき弾を回避していく。



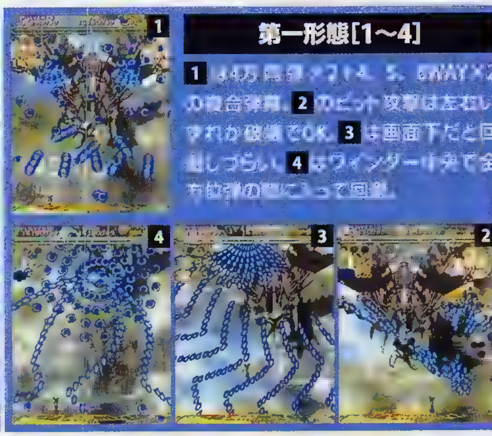
第二形態[1～4]

1 は[illegible]。2 は画面下で連射弾→ばらまき弾と回避。3 は3WAY連射弾+5WAY×2から扇状弾+3WAY連射弾×2と構成が変化。4 の[illegible]は低速移動で回避。



第一形態[1～4]

1 は[illegible]、5、6WAY×2の複合弾幕。2 のビット攻撃は左右いずれか破壊でOK。3 は画面下だと回避しづらい。4 はワインダー中央で全方位弾の隙に入って回避。



名称	得点	聖霊石
重戦車ニーズヘッグ(通常敵)	砲台:1,630点／土台:4,760点	2／3
小船舶マカラ(ザコ)	砲台:250点／土台:530点	0／1
万能潜水艦ネレイドー(通常敵)	4,230点	2
六連回転砲台(通常敵)	15,860点	6
クレーン(通常敵)	1,830点	2
単装砲台(通常敵)	870点	1
二連装砲台(通常敵)	1,710点	2
中型機甲艇フォルネウス(通常敵)	6,530点	2
大型機甲艇ベヒモス(通常敵)	12,510点	4

DrumMania V2

いよいよ稼働し始めた『GFDMV2』。まだプレイしてないキミは、ここを読んで最後の予習に。もう既にプレイしているキミは、再度チェックし直して、本作を遊び尽くそう！　そして、今回はディレクターのNAK氏からメッセージをいただいているぞ。それじゃあスタート！



[illegible]豊かな絵柄がそろったエントリーカード。キミの相棒ともいうべきエントリーカードはどれ!?

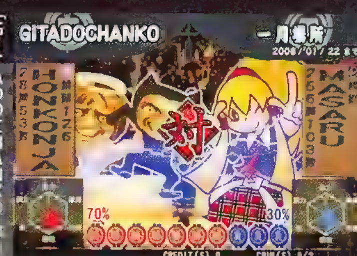
GITADOCHANKO

使用可能なキャラが続々追加!

前号で紹介した「GITADOCHANKO」に、使用可能なキャラクターが続々増加中だ。今までのギタドラシリーズでクリップに登場していたキャラクターから、『GFDMV2』で初お目見えするキャラクターまで、かなりの数が登場するぞ。キャラクターごとにパラメーターに特徴があるので、そうしたキャラの中からキミのフィーリングに合ったキャラクターを選択し、しっかり育てて階級をどんどん駆け上がろう。「GITADOCHANKO」のランキングである「幕内ランキング」を制するのはだれだ!?



君のお気に入りキャラを使おう!



「GITADOCHANKO」はe-AMUSEMENTに接続しており、エントリーカードを使用したプレイヤーのみのイベントなので注意。

ショート曲もロング曲も注目作多し!

右で紹介したあさき氏のほかにも、ギタドラシリーズではおなじみのMAKIさんの新曲も収録されている。さらに、DoAsInfinityの「For the future」も版権曲として追加。どれもやり応えのある楽曲が出そろったぞ。また、1曲丸ごとプレイできるロングバージョンでは、前作に収録されていた「三度笠ポン太は今日も行く」の続編ともいえる「風に吹かれて三度笠ポン太」が収録されているのだ。



New Music

今回新たに公開となった曲の中には、本誌読者の間でも人気が高いあさき氏の「蛍」の名前も見受けられる。気になる人はこれを読んだらすぐにゲーセンへダッシュだ！

曲名	アーティスト
Blood And Thunder	MASTODON
Burnt	Brad Holmes
LOLITA LET'S(ラ) GO!GO!!GO!!!	ロリータ18号
The Legend	Ritter
モラトリアム	MAKI
完全な命	PAN
蛍	あさき
風に吹かれて三度笠ポン太	あーたん
Desert rain	桜井　零士
For the future	版権曲
GLIDE	TÉ ЯRA
HELLO YOU	古川もとあき
JJ-road	JJ-road
Magic words？	森野くま子
Metal Queen	Vanilla Ninja

曲名	アーティスト
Sing A Well	HIGHWAY61
STAY	CHOKE SLEEPER
Take My Hand	Maria Eva with Dream Swing Kingdom
tomorrow	THE LOCAL ART
ツバサ	版権曲
リライト	版権曲
愛のために。	版権曲
夏の扉	版権曲
楽園の天使	肥塚良彦
春の歌	版権曲
上海ハニー	版権曲
星のカケラ	Yum!Yum!ORANGE
南風	版権曲
魔法のタルト	Twinkle☆berry
未来の地図	版権曲

■今回新たに公開された新曲
※文字が黄色い曲はロングバージョン



GuitarFreaks V2

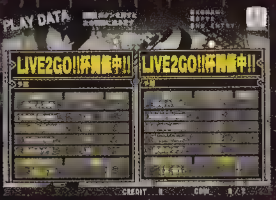
ギターフリークスV2
■メーカー：コナミ
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン+ピッキングレバー
■発 売 日：2005年11月（稼働中）
■使用基板：―

ドラムマニアV2
■メーカー：コナミ
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド+フットペダル
■発 売 日：2005年11月（稼働中）
■使用基板：―

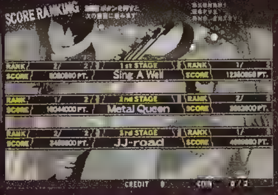
Event 今作もイベント盛りだくさんでやり応え抜群！

ギタドラといえば、さまざまなイベントでプレイヤーを楽しませてくれるシリーズである。もちろん今作でも新しいイベントが多数用意されているぞ。パワーアップした「GITADOKING2」では本当の王者が決定し、「SKILLランキング」や「スコアランキング」では、全国のプレイヤーと競いつつ自分の限界に挑戦することができる。そして「GITADOCHANKO」では多彩なキャラクターを育成することができるのだ。これは自分の育てたキャラクターとともに、自分の名前を全国に広める大チャンスだ！　そんな楽しみがギュッと詰まった『GFDMV2』のイベント内容は、右の表でまとめて紹介しているので、しっかりチェックしておこう。

GITADOKING2	前作で好評だった「GITADOKING」をよりパワーアップし、今作では「GITADOKING2」として開催。さらに今作では、すべての大会のポイントを合計した総合計ポイントを競うランキングを並行して実施することで、「GITADOKING2」の頂点である「KING OF KING」を決定することになるぞ。
SKILLランキング	エントリーカードを使用してプレイを重ねると加算される「スキルポイント」の累計ポイントを使ったランキングだ。スキルポイントは、より難しい曲に挑戦することで、多くのポイントが加算されるので、自分との闘いを繰り返し、高ポイントを狙おう。
スコアランキング（個人、セッション別）	毎回のプレイが終了すると表示される曲別のランキングだ。エントリーカードが無くても参加可能なので、初心者でも手軽に楽しめるぞ。
WEEKLY HIT CHART（全国）	プレイヤーの選曲順位がランキングされる「WEEKLY HIT CHART」では、週単位での選曲順位と先週比のUP／DOWNを見ることが可能。全国でどの楽曲が多くプレイされているかが一目で分かるぞ。
GITADO CHANKO	自分が育てたキャラクターと、全国のプレイヤーが育てたキャラクターとで対戦するイベントだ。ここで勝ち星を上げていくことで、隠し曲や待ち受け画面などの特典を獲得できる。また、「序の口」「序二段」「三段目」「幕下」「十両」「幕内」と階級制になっており、「幕内」になると専用のランキングである「幕内ランキング」に参加できるようになるぞ。
SHOP CHANKO	「GITADOCHANKO」を使ったもう一つのイベントで、全国の店舗が「東方」と「西方」に分かれ、「GITADOCHANKO」の累計勝ち星数でランキングを実施する。一定の開催期間が終了すると、勝利した側とランキング上位店舗の筐体には、「隠し曲プレイチケット」が付与され、チケット枚数分の隠し曲がプレイ可能になるぞ。



各課題曲のポイントにも気を配り、全国の頂点「KING OF KING」を目指そう！



曲ごとのスコアランキングで自分の位置を知り、次回プレイする際の参考にしよう。

Message



NAK
ギタドラシリーズではプログラマーとして参加しており、『GF9&dm8』からサブディレクターを担当。そして今回ディレクターとして同シリーズにかかわるディレクター兼プログラマー。

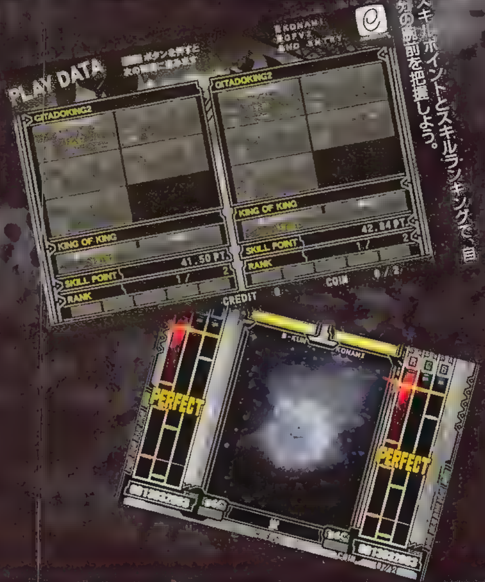
ども、NAKです。今までプログラマーとしてギタドラを作ってきましたが、V2からはディレクターとしてギタドラを盛り立てていきます。今後ともよろしくお願いします！

この号が発売されるのはちょうどギタドラV2が稼働し始めたころだと思います。皆さん、もうV2は遊んでいただけましたか？　今作V2では「GITADOCHANKO」、「GITADOKING2」とライバルと競い合うイベントが盛りだくさんです。12月号でmito君が「GITADOCHANKO」の説明をしていたので、今回は「GITADOKING2」の説明をしましょうか。

「GITADOKING2」の遊び方自体は基本的に前作Vと同じですが、「GITADOKING2」ではすべての大会を通して合計ポイントを競い合い、「KING OF KING」を決定します。また、前回はスコアポイントを基に順位ポイントが付いていましたが、今回はスコアを基に順位ポイントが付くようになります。決勝開催期間もVより長く設定していますので、ぜひハイスコアを狙ってプレーしてみてください！

今回も「GITADOKING2」参加者の中から抽選でプレゼントを実施する予定ですので、HPも忘れずにチェックしてね。では！

http://www.konami.co.jp/am/gfdm/gfdmv2/



スキルポイントとスキルランキングで、自分の腕前を把握しよう。



状況別の対応を的確にして、勝利に結び付けるべし!!

サムライスピリッツ 天下一剣客伝

TM

今月からはより実戦的な攻略を進めていく。今回は現在猛威を振る強キャラ対策と、サムスピ独特のシステムへの掘り下げた考察を中心にお届けするぞ。

サムライスピリッツ 天下一剣客伝

- ■メーカー：SNKプレイモア／セガ
- ■ジャンル：2D対戦剣劇
- ■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
- ■発売日：2005年9月14日（稼働中）
- ■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除いてキャラクターが右を向いているときのものです。また、記事内に登場する技後の有利 不利などについては、編集部調べによるものです。

勝敗に直結してくる要素 武器をめぐる攻防

サムライスピリッツシリーズ特有といえる、武器の有無による戦術の変化。お互い普段の立ち回りのままでは駄目なのだ。

「武器を落とした」状況を深く考える

今作では「武器飛ばし（破壊）技をくらったとき」、「超斬りを弾き返されたとき」、「白羽取りをされたとき」などに武器を落としてしまう。

もちろん落とさせた側が絶対的に有利。そういった状況に追い込んでも、追い込まれても対応できるようになろうというのがこの項の趣旨だ。

巷では「武器を拾わせない」という行為には賛否があるようだ。あえて拾わせてあげるという考え方もあるとは思うが、「強くなりたい」なら、「拾わせない」一択!

武器の有無による有利な状況は自分が作り出したものだし、その状況では新たな読み合いが発生する。これを楽しめるようになってこそ、一人前の侍といえるのではないか。



特に武器破壊技を受けたときは、武器出現までの10秒＋回収までを耐えねばならないぞ。

武器を

絶対に拾ってみせる!! 落とした側

さて、何とかして安全に武器を回収するためには、とりあえず右項で説明したように相手をダウンさせる技を使っていこう。中でも**掴み技は、素手時には硬直が減っている**ので、普段より強気に使ってもいいだろう。

白刃取りを意識させてプレッシャーを与えていけば、相手は白刃取りができないジャンプ斬りを多めに使ってくるはず。そのチャンスを逃さずにすかさず下をくぐり、ダッシュ攻撃を当てればダウンを奪うことができるぞ。

また、体力勝ちしているときなら武器をあえて取らずに相手の焦りを誘うのもいい。素手時に使える必殺技を覚えておくことも重要だ。こちらの最終的な狙いは、ダウンが取れる技数種類しか無く、どれもリスクが高め。それだけに小技を散らし、本命の技を隠すことがポイントだ。



素手時のダッシュ斬りは強力。武器有り時より強いキャラも居る。

拾う瞬間はスキだらけのため、読まれると強斬りが襲ってくる。

永遠に拾わせない!! 落とさせた側

キミは見事に相手の武器を落とすことに成功した!

自分の近くに武器が落ちたら、すぐに落とした武器の上に重なろう。もし、近くに武器が落ちなかった場合は前進しつつプレッシャーをかけていくのがセオリーだ。

この状況で最もやってはいけないことが、**強斬りの乱発**である。いかに相手が素手とはいえ、ガードされてしまばスキはそれなりに存在することを忘れないように。

白刃取りの対抗策として、蹴り技とジャンプ強斬りを交ぜて的を散らしつつケズっていくのが得策だ。白刃取りのほかに気を付けるべきは、多くのダッシュ攻撃・掴み系の技・コマンド投げ・スライディングなど、ダウンさせられてしまう技だ。こちらの圧倒的有利は間違い無いので、焦らず着実にダメージを積み重ねていくのが重要。



跳び越そう。すると武器が画面外にいき、回収はほぼ不可能に。

こんな技もある、近くに武器が落ちたなら相手を押して……、

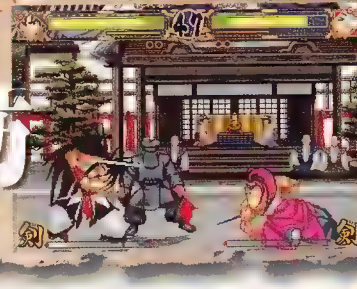
Text:猫@来栖

はみ出し剣客伝

補足：武器を失うとどうなるか？ 武器を使った攻撃が出せなくなる（同時に多くの必殺技が使用不能になる）、斬撃をガードすると体力がケズられる、武器を拾うときに大きなスキが発生するなど圧倒的に不利な状況だ。ちなみに武器無しでは「怒り爆発」と「無の境地の発動」ができない、また、リムルルなど武器が無い状態のみの技が存在するキャラも居るぞ。

超重要な駆け引きを理解せよ!!

受け身をめぐる攻防



大きなウエイトを占める受け身の攻防。今回はダウンした側、させた側双方の視点から攻略だ。

Text:トモノ

受け身を攻める側の考え方

状況を確認して行動を決定せよ!

まずは覇王丸の視点で見ていこう。幻十郎から防御崩しでダウンを奪うことに成功したとする。この状況で狙うべき行動は「追い討ち」、「受け身狩り」のどちらか。この選択肢は、まず現状を把握してから決める。

状況が体力はこちらがやや不利、残り時間はわずかで相手との間合いは問題無く追い討ちが届く距離だったとする。追い討ちを成功させることができれば、逆転はギリギリ無理だが、ほぼ体力は並ぶという状況のため、この場合はまず最初に追い討ちを決めるという選択肢に行き着くはず。

受け身狩りを成功させろ!

追い討ちを回避するため、相手が受け身をすると読めたら、踏み込みで接近。通常受け身は投げに無敵で、後方受け身は打撃に無敵なのは周知の事実だが、踏み込みからの打撃と投げでどちらにも対応可能だ。



追い討ちをしない場合、まずは恐れず踏み込んでいくことが基本になる。



通常受け身キャンセルで出してくる必殺技をつぶせる技を選択していこう。

リスクとリターンを計算して仕掛けろ!

ここで相手が受け身を取っていなかった場合は、起き上がりに打撃と掴みの二択を迫ろう。受身攻めを成功させるポイントは、相手が受け身を取る方向がどちらになるか、割り切って考えを絞るといい。通常受け身を読んだら、受け身キャンセル弾きや光翼刃をつぶせる踏み込みDが有効。後方受け身なら接近して掴みにいく。

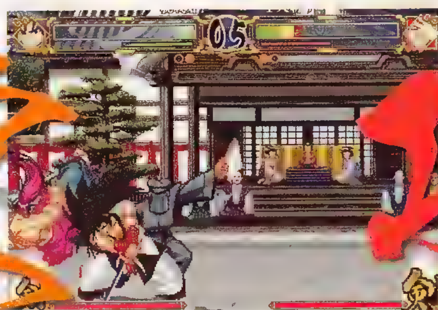
通常受け身を踏み込みDでつぶしてもダメージは少ないので、踏み込み中斬り↓弧月斬を狙うのもアリだが、弾き返しには負けるので注意しよう。



受け身攻めのフェイントをうまく使えば、さらに大きなスキをさらす可能性有り。

受け身攻めを成功させるポイント

その1 勝負所では、まず追い討ちを決めるためにどうするかを考えろ!
その2 相手の通常受け身キャンセル技をつぶせる攻撃を使っていくべし!
その3 相手によっては、受け身攻めの存在を匂わせるフェイントも有効だ!



攻

防御崩しでダウンを奪うことに成功した! 現在の状況と相手キャラの無敵技の有無など、頭をフル回転させて受け身攻めに挑むべし!

受

転ばされてしまった! 現在の状況から冷静に判断し、自分がこれから取る行動のリスクを把握することで、受け身攻めを回避すべし!

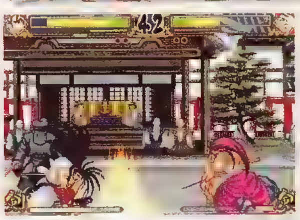
受け身を取る側の考え方

相手の立場に立って冷静に判断しよう

今度は幻十郎側の行動を考察してみよう。この状況では、焦らずに「寝っ放し」、「通常受け身」、「後方受け身」のどれが最適なのかを、的確に判断していかなければならない。

体力は若干だが相手より多く、残り時間はわずかしか無い状況だったとする。追い討ちをくらって逆転されるかどうかは微妙だが、残り時間を考えると覇王丸が追い討ちを狙ってくる可能性はかなり高い。

相手が追い討ちにくると読んだ場合は、確実に反撃できる通常受け身を準備しておこう。



とても長い後方受け身の硬直。追い討ちをかわしても反撃を入れるのは難しい。

相手の狙いを読んで自分の行動を決める

受け身を取って相手が追い討ちをスカっていた場合は、確実に大きい反撃を入れよう。受け身を取ったところに相手が踏み込みで追ってきた場合は読み負けたといっていい状況だが、わずかに抵抗はできる。

まず取った受け身が後方受け身だった場合、中央の写真の状況(画面端)では相手がこの受け身を通常受け身と見分けができずに打撃を外す可能性がある。空振りを確認したら発生の早い技で割り込み、逆に自分のターンに持ち込もう。

通常受け身を自分が取った場合は、覇王丸の踏み込みDをくらってしまうが、この技ならダメージが少ないため逆転はできない。逆に、それを考慮して、リターンの大きい斬り攻撃を重ねてくる可能性もある。このような状況では、思い切ってキャンセル弾き返しを出してみるのも有効な選択肢といえるだろう。

受け身攻めをしのぐポイント

その1 状況を確認して「寝っ放し」、「通常受け身」、「後方受け身」を選ぶべし!
その2 通常受け身キャンセル技で相手の受け身攻め用の技を潰せるか知るべし!
その3 受け身を読まれた場合でも、相手の立場に立って最善の選択をするべし!



確実に弾き返すことが可能。ちなみに桐覇 光翼刃ではつぶされてしまう。

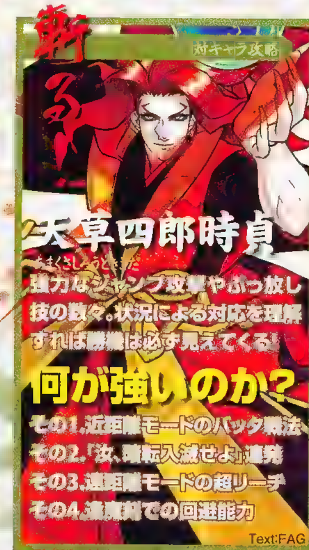


通常受け身は無敵時間の最中にキャンセルポイントがあるため……。

はみ出し剣客伝

補足1:リスクが大きくて狙うのが怖い追い討ち。その威力は剣気に大きく左右されるため、怒り爆発したときなどに相手の寝っぱなしを許すのはもったいないぞ!
補足2:通常受け身のキャンセルポイントは無敵時間中にあるため、無敵技を出す場合は割り込まれる可能性が無い。思い切って入力しよう。

キャラ別対策攻略!!



魔力変質の性質を見切る

天草は魔力変質で遠距離と近距離のモード切替ができる。モードによって技の性能が大きく変化するため、戦法が異なってくる。まずは相手の宝珠の色を確認するのが先決だ。

攻撃間合いを把握すべし

●対近距離モード

ジャンプ中斬りの判定が強く攻撃の持続は長い。さらにめくり判定を持っており、この技によるバッタ戦法が強力。まずは自キャラでのこの攻撃を迎撃できる間合いと技を確認しておこう。落とせないキャラはガードに専念。ガード後の着地ではこちらが有利な状況なので小技で反撃をするか、着地に防御崩しを狙ってみよう。「汝、暗転入滅せよ」にはガードを揺さぶられるが、相当距離が離れていなければ大抵めくりガードになる。ガード後に発生の早い攻撃や連斬、掴みなどで反撃を入れよう。また、高速落下は着地に反撃が可能だ。

●対遠距離モード

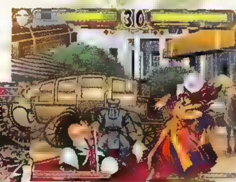
しゃがみ強斬りの発生が早いので、けん制は控えて相手の攻撃を待つのがポイント。

立ち中斬りは中段攻撃なので立ちガードで対処し、ジャンプ強斬りは空対空に強いため、極力地上で対応しよう。

また、逢魔刻(移動技)には投げ判定があるので、タイミングが読めたときは先読みで掴みを置いておくように。



「汝、暗転入滅せよ」は、ガード待機中にプルプル震えていたらめくりガード状況が多い。



遠距離モードは宝珠の色が青色。しゃがみ強斬りのリーチが激長だ。



近距離モードは宝珠の色が赤色。近距離受け身キャンセル戒烈掌に注意。



連斬入り込み技の性質とは

火月の連斬入り込み技は発生が早くリーチが長い。さらに遠距離でヒットしても派生のBBCがしっかりつながり、そこから大爆殺や武器飛ばし技を連続技にできる強い技だ。

まずはこの連斬入り込み技をくらわないこと。この技は発生が早く、掴みに対しての無敵時間もあるため、中距離でのけん制技や踏み込みからの掴みにカウンターで合わされてしまうことが多い。

普段の立ち回りではガードすることを第一に考え、試合を進めていくことが重要だ。



ガードした場合には確定反撃を取っていく。守りに徹してダメージを積み重ねよう。



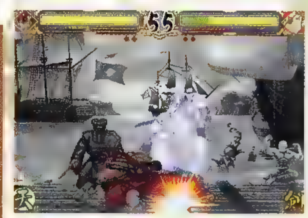
優秀な火月の連斬入り込み技。その上、投げ無敵まで存在するからタチが悪い。

連斬をくらわなければ負けはしない

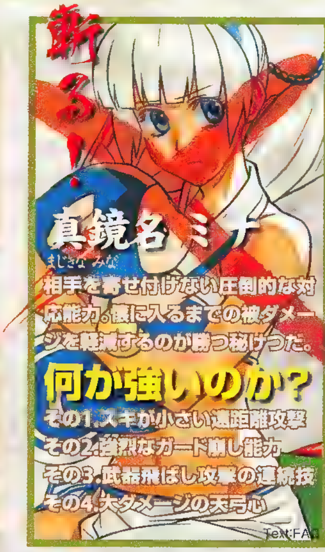
火月に対して無謀に攻めるのは、逆にカウンターをもらう結果になる。そのため、火月戦は待ちに徹するのが基本だ。

火月のガード崩しは掴みによる選択肢と踏み込み攻撃による揺さぶりしか無い。両方とも火月側にリスクがあるので、このポイントで逆にカウンターを入れていけばいいのだ。

連斬入り込み技をガードした場合、わずかだがスキがあるので、発生が早い立ち弱斬りやD攻撃を持っているキャラはしっかりと反撃を入れておこう。体力リードされている状況でも、焦らずにけん制からの反撃で地道にダメージを与えることを意識し、連斬をくらうスキを極力作らないようにすれば勝利は近いぞ。



踏み込みからの択一攻撃はE行動で回避。下段避け、伏せが効果的だ。



天弓心に要注意

ミナの本命は天弓心だ。➡+D、連斬BBCから連続でつながり、くらうとかなりのダメージを受けてしまう。また、属性は中段なので単発でも強く、中距離からのジャンプ防止を兼ねているため出されるだけでもやっかいな技だ。

くらってしまう状況としては連続技からが多いが、天弓心への連係は、画面端でスンガンの迎え↓スンガンの迎え↓➡+D↓天弓心がメイン。これは起き上がりに立ちガードで回避できる。ミナの下段からのコンボは⬋+B↓地弓心くらいで、くらっても大したダメージにつながらないのだ。

地弓心はガードした場合のスキが大きいので、思い切って立ちガードするのが有効だ。



何と、ミナのジャンプ攻撃はしゃがみガードが可能。ガードを揺さぶられるな!!

接近するまでの立ち回りは

普段はスンガンの迎えによるダメージを防ぐため、立ちガードに集中しながらの歩き移動がメインの行動となる。

遠距離では、けん制の遠距離弱斬りや遠距離しゃがみ強斬りで落とされるため、不用意に跳び込まないように。

逆に中距離〜近距離は、ミナ側の発生の早い対空が無いため、跳び込みが有効。また、けん制で撃ってくる地弓心とスンガンの誘いにジャンプ攻撃をヒットさせれば「技あり」となり、のけ反りが伸びる。確実に連続技につないでいこう。





発生の早い地上対空技や、空中投げで地上に着くまでに反撃を入れよう。

ミナのジャンプ攻撃の着地には硬直が無いため、技を重ねてもガードされる。

はみ出し剣客伝

●**対天草戦補足**:天草の武器飛ばし技は発生が非常に早く、連続技で使用された場合に暗転してからは怒り爆発が間に合わない。危険だと思ったら、その前の通常技の時点で怒り爆発しよう。

●**対ミナ戦補足**:天弓心は、下段始動の技から連続技でつなぐことはできない。一見下段攻撃に見える➡+Dも立ちガードが可能だ。ミナが武器飛ばし技を使えるとき以外は立ちガードしよう。

技別対処法!!

Text:猫@来栖

リムルル
コンル シラル

コンル シラル(以下シラル)で逃げに徹されるとキツい。対抗策は何といっても「付き合わない」こと。シラルからのジャンプ攻撃はとても強いので、追い掛けるとまず負けることになる。狙いはシラルを張る際の上昇中だ。一定の高さが無いとシラルは張れないので、その無防備になる瞬間をたたけ。



圧力をかけて行動が単調になったところを落とせ!!



ジャンプDで守りに専念されても結構厳しい。

Text:猫@来栖

首斬り破沙羅（くびきりばさら）
鵺 魂

打ち出されたらスキが無いが、打ち出すまでのモーションが丸見えなので技の出際をたたこう。相打ちでも弾は消えないため、つぶすときには相打ちでもダメージ負けしない大技を使うこと。足が遅いキャラは確実に間合いを詰めることを考え、確定反撃技の間合いに入るまで無理をしないこと。



後ろが無いなら前進。固まれば相手の思うツボだ。



反撃が届かない遠い間合いなら、後退が安定だ。

Text:猫@来栖

千両 狂死郎（せんりょうきょうしろう）
弱回転曲舞

この技はスカしても、ガードしてもスキが極端に少ないため、かなりやっかいな技。ガード後は発生が早い掴みが安定した反撃行動となる。打撃を当てようとすると逆につぶされるため、技を出している最中は手を出してはダメ。キャラによっては、最終攻撃判定を立ちガードしてからの連斬入り込み技が反撃になるが難度は高い。密着間合いなら掴み技を確実に入れて、行動にリスクを与えてやることが、かなり重要になってくるぞ。



ぶっ放し気味に振り回されると非常に厄介。

Text:FAG

チャムチャム
もう許さないンだからな！

「もう許さないンだからな！」は恐ろしく発生が早い。なんと、当てても若干不利になる斬り攻撃をくらった後でも確定反撃になるほどの早さなのだ。チャムチャムが怒り状態になったら、中途半端なけん制は出さないように。



ガードさせた場合に有利になる技を出して武器飛ばし技を誘い、確実にガードだ。

つかまえるゾ！

「つかまえるゾ！」からの派生である「顔引っかくゾ！」はパクパク・ガブルガード時に重ねられるとガード不能連係となる。対応するには剣スピリッツの完全ガードか、退き込みでガブルを回避するのが有効だ。

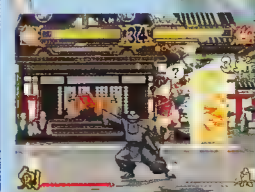


パクパク・ガブルは通常ガードして、「顔引っかくゾ！」に完全ガードを発動しよう。

Text:FAG

花諷院 和狆（かふういんにこちん）
心乱呪符

くらうとコマンド入力が逆方向になる心乱呪符。この状態で連係をガードするのは非常に困難。レバーを↖に入力するとバックジャンプになるので、そのまま解除まで逃げ続けるが、➡➡で退き込みをして回避するのが無難。



難しいが、自キャラのぶっ放し技の逆コマンドを覚えておくのも一つの手だ。

式神霊符・命

式神霊符・命は、中は初段が中段、強は初段が下段攻撃になっているので起き上がりに重ねられると強力な二択攻撃となる。発生前に相打ちにしても分身は攻撃してくるため、技を出すのではなく、回避することが重要。



重ねが甘い or 初段ガード時には垂直ジャンプが有効。これで和狆の選択肢が激減する。

着地寸前に攻撃を重ねると……



跳び込みをくぐって……



羅刹丸の踏み込み弱斬りは優秀なもぐり対空技。これを相手の着地寸前に当てる。

連続技につなげられるぞ!!



背後のけ反りを利用して、連斬入り込み技を連続技にする。これはオイシイ!!

なんと、地上背後くらいに!!

驚異現象発覚!?
空中なのに、地上ののけ反り!?

「着地を攻められるな……ここはガード安定だ」と思ってたら地上で被弾? 罠のせいじゃない!

Text:トモノ

本作では、ジャンプの着地に技を出そうが出すまいが「ガードだけできる」硬直が存在する。その硬直はジャンプや必殺技、踏み込み、退き込みなどでキャンセルすることができるが、ガード方向にレバーを入れたにもかかわらず打撃をくらい、かつ地上のけ反りになっていたということはないだろうか。実は本作では**ジャンプの着地寸前に攻撃をくらうと地上のけ反りになるフレームが存在するのだ。**

この現象を利用すれば相手のジャンプを踏み込みでくぐり裏から攻撃を当てる、いわゆる「潜り対空」のリターンを大幅に上げることができる。潜り対空を地上のけ反りさせることに成功すれば、相手は背後のけ反り状態のため、そのまま背後連続技が狙えるという仕組みだ。

はみ出し剣客伝

ボスキャラステージ選択法：実は、ボスキャラ面の種類は自分でセレクトが可能。やり方はスピリッツセレクト後、レバーを上下左右のどれかに入れておくだけ。オープニングが始まるときに入っているレバー方向で任意のステージを選択することができる。レバー方向の対応は、上→天草、右→ミヅキ、下→斬紅郎、左→我旺となっているぞ。

老若男女でデッドヒートを楽しもう!!

ライバルカートをアイテムで攻撃しながらゴールを目指す『マリオカート アーケードグランプリ』。今回はレースに欠かせないアイテムの一部と、戦いの舞台となるコースを紹介するぞ。

MARIOKART® ARCADE GP™
マリオカート アーケードグランプリ

マリオカート アーケードグランプリ
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ボタン+カード
■発売日：2005年12月予定
■使用基板：トライフォース

Text：閃屋

カード作成時に手に入る 基本アイテム

- **タライ** 頭にタライを落としてスピードダウン。
- **カクカクタイヤ** タイヤを四角にしてスピードダウン。
- **ミドリこうら** ぶつけた敵にダメージを与える。
- **バナナ** これを踏むとカートがスピンする。
- **じげんバクダン** 15秒後に爆発。敵にぶつけて移動可。
- **テレサ** テレサをくっ付けハンドル重量アップ。
- **デカチビタイヤ** タイヤの大きさを変化させる。
- **たつまき** 巻き込んだカートを空中に足止めする。
- **がびょう** これを踏むとタイヤがパンクする。
- **ビリビリスティック** たたいた敵のハンドルをビリビリさせる。
- **ハリセンボン** タイヤをパンクさせてスピードダウン。
- **オンボロハンドル** ハンドルをオンボロ化させ、曲がりにくくする。
- **パイ** 当たるとしばらく画面が見えなくなる。
- **ねばねばオイル** 踏むとハンドルがネバネバする。

●……ロックオン ●……ミサイル ●……落下 ●……設置 ●……その他 ●……カート変化

増やして選択！使えるアイテム

本作では走りに集中するよりも、うまくアイテムを使うことが勝利への近道といっていい。多彩なアイテムは左を参照してもらうとして、1回のレースで使えるアイテムは3種類のみ。リライタブルカード無しだと使用アイテムがランダムで決定されるが、カードを使ってプレイすれば好みのものを自分で選べる。また、レースに優勝すると新しいアイテムが手に入るので、じゃんじゃん勝って新アイテムを手に入れよう！



アイテムボックスを回収すると3種類のアイテムのうち、どれかをゲットする！

アイテムのタイプ

ロックオン	ロックオンした敵を追う
ミサイル	前にまっすぐ投げる
カート変化	自分に変化を起こす
設置	後ろに設置する
落下	後ろに投げる
その他	そのほかの特殊なアイテム

ほかにもアイテム続々登場！ 総数10種以上

対戦プレイやグランプリモードでレースに優勝すると手に入るアイテム

賞品アイテム

- **マジックハンド** 近くを走るライバルからアイテムを奪う。
- **シールド** アイテムによる攻撃から身を守ることができる。
- **毒バナナバズーカ** 毒入りバナナを前方に発射して邪魔をする。

グランプリモードの各カップ制覇で入手できるキャラクター専用アイテム

スペシャルアイテム

- **スター** マリオ&ルイージ用アイテム。無敵状態になる。
- **ボスギャラガ** パックマン&ミズパックマン用。敵を捕獲できる。
- **はなくそバクダン** 顔写真に鼻くそをつけるワリオ専用アイテム。

アイテムをバリアする

アイテム攻撃は、シールドで弾くのだ。アクセルを踏みながらブレーキを踏むとジャンプ！そのままコーナーを曲がればシールドが発生するぞ。



アーケード版はドリフト＝シールドと覚えよう。

アイテムを当てる

アイテムは、前方に放つものと後方に設置もの、そのほかの3種に大別できる。それぞれのタイプは上の表の通り、よく把握して事前に選択しよう。

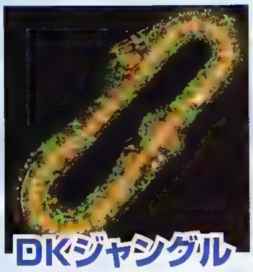


ロックオン系は照準が出るので初心者向け。



六つの世界観に各4コース！ 時間や天候バリエーションも！

マリオやパックマンなど、キャラに合わせた六つの世界観が待っている。一つのカップは逆走2コースを含む計4コース、合計24のコースでバトル開始だ!!



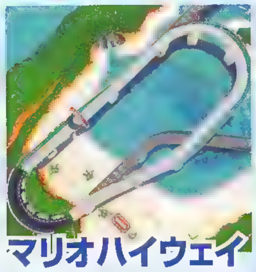
DKジャングル

ジャングルを走るダートコース。長い直線はミサイル系の使いどころ。



バナナン遺跡

ジャングルを抜け遺跡でバトル。段差や水たまりはジャンプを使おう。



マリオハイウェイ

シンプルな形のオーバルコースでアイテムバトルをたっぷり楽しもう。



パックラビリンス（ワープ後）

トンネルを抜けた先は、元祖パックマンのデジタル世界が展開する。



パックラビリンス（ワープ前）

緑豊かなパックランド。大木に開いたトンネルを介してワープする。



パックマウンテン

パックランドを走る森林コース。風車の立つ池や民家が存在する。



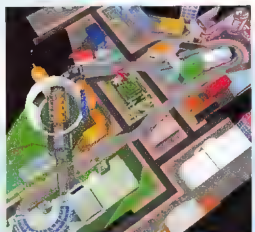
マリオビーチ

海岸線を走るコース。急坂、ジャングル、砂浜など変化に富んでいるコース。



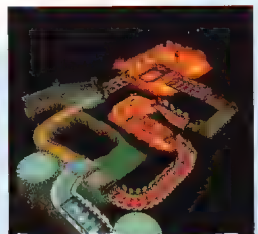
スノーパニック

ワリオカンパニーの降雪機が暴走してできた雪道を通るコース。



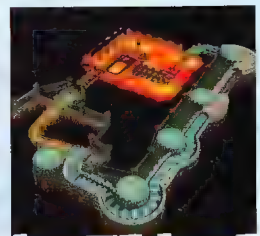
ダイヤモンドシティ

ワリオの住むダイヤモンドシティ。ゴール直前の急カーブに注意。



クッパキャッスル

床下に灼熱のマグマが流れるクッパ城の中を走り抜けるコース。



キャッスルウォール

クッパ城の城壁を走るコース。角度がキツいコーナーが続く最難関。



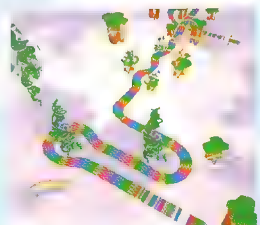
レインボーステージ（ワープ前）

レインボーに彩られた見るも鮮やかなコースが宇宙に浮かぶ。



レインボーダウンヒル（ワープ後）

ワープ後は、ヘアピンカーブが何度も続きながら下るコースになる。



レインボーコースター（ワープ後）

宇宙からワープすると、幅が広くうねったコースに突入する。





加速	☆☆☆
重さ	☆☆☆
最高速	☆☆☆

標準性能型

加速、重さ、最高速共にそこそこ高く、安定した性能を持つ中級者向けのカート。どんな走りにもある程度は対応してくれる万能型だ。

加速	☆☆☆☆
重さ	☆☆
最高速	☆☆☆

軽量機敏型

グリップ力が高い初心者向けカート。加速力に優れているため、多少のトラブルに見舞われてもまたすぐに復帰できるのがうれしい。

加速	☆
重さ	☆☆☆☆
最高速	☆☆☆☆

高速安定型

重量が重くて曲がりにくいため、ある程度の慣れを要する上級者向けカート。うまく最高速に乗せればこっちのもの！

加速	☆☆☆☆☆
重さ	☆☆
最高速	☆☆

加速重視型

加速力が群を抜く初級者向けカート。ただし最高速はやや劣るので、積極的にコインを回収して最高速度アップを図ろう。

新たな戦略&戦術に対応せよ!

新カードもかなり使われ始め、これらへの対策が必須となりつつある。そこで今回は、新カードを中心とした最新戦術を徹底分析していくぞ。

三国志大戦 乱世の群狼

三国志大戦 乱世の群狼(Ver.1.11)
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：2005年3月中旬(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

記事中では、レア度を下記のように表記しています。
コモン(色:白)=【C】　アンコモン(色:黒)=【UC】　レア(色:銀)=【R】　スーパーレア(色:金)=【SR】
またVer.1.10において、Ver.1.003から居た武将と同一人物で同レア度のカードが追加されています。
そのため本記事内では、Ver.1.10で追加された方のレア度表示には【○○2】と記しています。
従来のスーパーレア劉備=【SR】劉備　Ver.1.10で追加されたスーパーレア劉備=【SR2】劉備

協力:村雨、fan114　Text:カイゼルちくわ

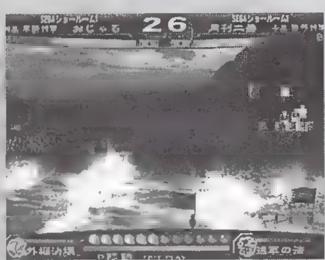
※本記事に掲載しているデータは、すべて編集部調べによるものです。

新攻撃計略考察
～追加武将のダメージ計略～

新参武将が持つダメージ計略はもうお試しになりましたかな？　これらを使いこなせば、まさに[illegible]ですぞ!

新武将の中で、ダメージ計略を持つ武将は下表にある通り四名だ。それぞれが従来の「火計」や「水計」とはかなり異なる形態を持っており、使いどころはかなり限定されているが、その分状況によっては「火計」などよりも威力を発揮することがあるため、決して軽視できない。

これら新ダメージ計略を使う側は「使える状況」に相手を追い込むように、使われる側は追い込まれないように、今回紹介している各計略のデータや特徴をしっかり頭にたたき込んでおこう。



使用できる場面は少ないが、いざその時は強力な武器となる新ダメージ計略。知らなかったでは済まないぞ!

Ver.1.10追加武将　新ダメージ計略一覧

計略名(使用武将)	相手知力1	相手知力2	相手知力3	相手知力4	相手知力5	相手知力6	相手知力7	相手知力8	相手知力9	相手知力10
悪女の劇毒(【UC】厳氏)	80%	75%	70%	60%	55%	50%	45%	40%	35%	35%
効果カウント	8	7	6	5	5	5	5	5	4	4
暗殺の毒(【UC】李儒)	100%	100%	100%	99%	95%	90%	85%	80%	70%	60%
効果カウント	19	19	19	18	17	16	15	14	14	13
外堀決壊(【C】審配)	100%	100%	100%	80～100%	60～95%	50～80%	40～60%	30～50%	30～50%	30～40%
望郷の舞い(【SR】蔡文姫)	お互いの知力は関係無く撤退まで31カウント									

※「悪女の劇毒」「暗殺の毒」「望郷の舞い」の各ダメージは、一切の接敵や帰城無しで、効果時間終了、あるいは撤退するまで武将を戦場に放置した際のもの。
※体力は計略をかけられた武将の兵力およびカウントは、目視で判断したものであり、おおよその数値となっている。

新計略は上級者向け?

西涼軍のダメージ計略は、いずれも少しずつ相手の兵力を奪うものばかり。「悪女の劇毒」は急速に相手の兵力を奪うものの、効果時間が短く総ダメージは少なめ。「暗殺の毒」は効果時間は長い分総ダメージは多いが即効性に欠ける。「望郷の舞い」はさらに即効性が低いものの、舞踏中ずっと効果があるのが強みだ。

これらの計略が効果を発揮するのは、相手がこちらの陣地に攻め入ってきた時だ。こちらは自城での回復があるのに対し、相手は消耗する一方なので優位に立てるぞ。

そして袁軍唯一のダメージ計略である「外堀決壊」は、相手の武将が複数自城に張り付いた時の切り札となる。【C】審配自身を防衛戦に出さずに自城内で温存しておけば、相手は一気に攻城することができなくなるぞ。

自城崩壊計略考察
～被自城ダメージ計略～

まさに肉を切らせて骨を断つ、[illegible]の真髄たるこれらの計略ですが……[illegible]には、使う勇気がありますかな!?

被自城ダメージ計略一覧

計略名	1回当たりの城ダメージ／計略中の総ダメージ
悪逆無道(【UC】徐栄など)	2.2%／6.6%
悪鬼の暴剣(【R】華雄)	5.3%／21%
破滅的な献策(【R】陳宮)	4%／20%
暴虐なる覇道(【SR】董卓)	―／部隊数×10%弱

※各計略ともに、効果時間中に武将が撤退した場合、ゲージの減少も停止する。
※城ダメージは、落城するまで計略を使い、その回数から算出したもので、おおよその数値となっている。

被ダメージ以上のゲージを奪え!

西涼軍最大の武器ともいえる自城にダメージを与える超絶強化系計略だが、あくまでこのゲームの勝利条件が城ゲージの残量によるという点から、使用には細心の注意を払いたい。たとえこれらの計略で敵武将を全滅させても、相手が「再起の法」などで復活してこちらの攻城を止められてしまったら、城ゲージの消費損になってしまうのだ。

使う側の場合、これらの計略は序盤は温存しておこう。これらの計略を持つ武将は全体的に武力が高めで、相手が計略を使わない限りは武力差で負けることは少ないはず。これらの計略は終盤、できれば相手を全滅させて攻城すればそのまま勝利という場面まで温存しておきたい。タイムオーバー直前で使い、逆転を狙うのも有効だ。

使われる側は、「再起の法」などを使うタイミングを間違えないようにしたい。被自城ダメージ計略が威力を発揮するのは終盤なので、対策となる兵法や計略はそれまで温存したいのだが、序盤～中盤でもそのまま落城させられると判断した場合はこれらの使用を惜しまないように。素早い判断が必要になるぞ!



敵を全滅させても、その後城ゲージの負け分を取り戻せなくては意味がない。騎兵中心デッキではきついか?

三国志雑記
新ダメージ計略、および被自城ダメージ計略の両方に密接に関わってくるのが、「連環のススメ」をはじめとする移動力を低下させる妨害系計略。毒計略をかけたところでさらに足止めをしたり、相手が被自城ダメージ計略を使ったところで足止めするなど、コンボや対策の要素として重要になる。これらは現在も強力な計略とされているが、今後さらに地位が向上しそう?

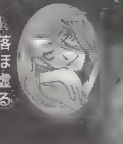
新軍勢中核武将紹介 ～追加武将で生まれる新デッキレシピ～

西涼と袁軍の力、殿はもう体験なさいましたかな？ 今回はデッキの例も挙げつつ 注目武将を紹介しますぞ。



【R】鄒＆【R】賈詡

士気の最大値を限定するという面白い効果を持つ【R】鄒の「堕落の舞い」。相手の士気が少ないほど効果を発揮する【R】賈詡の「虚誘掩殺の計」の効果を安定させるには 最適の計略か？



鄒・賈詡デッキ

武将名(兵種/コスト/武力/知力)	武将名(兵種/コスト/武力/知力)
【R】張遼(騎/コ2/武7/知3)	【R】鄒(歩/コ1/武2/知7)
【UC】高順(騎/コ2/武8/知2)	【R】賈詡(騎/コ1.5/武4/知9)
【C】張繡(騎/コ1.5/武5/知5)	—

おすすめ兵法:再起の法・連環の法

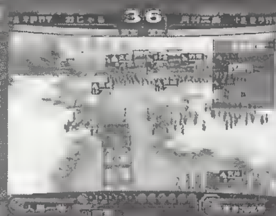
守りを固めつつ相手を追い込む

デッキレシピを見ればわかる通り、【R】鄒と【R】賈詡を同時に使うとなると、デッキの総武力はどうしても低めになってしまう。そこで二人の計略能力を活かしつつ、[illegible]ひたすら守りに徹しよう。騎兵が多いので[illegible]突撃などのテクニックを駆使するのが重要だ。

鄒が踊ってから[illegible]守りが重要になる。相手の主力計略は最大士気が減少したことで使えなくなってしまい[illegible]だが、こちらも相手が何か計略を使って士気を消費してくれていないと「虚誘掩殺の計」を使ってもあまり効果的ではないので、騎兵の連続突撃を生かして相手を撃退し、計略を使うことを[illegible]状況で追い込もう。相手が計略を出してきたら、隙を見てほかの強化計略で城ゲージを奪え！

「堕落の舞い」で減少する士気量

勢力数	効果前→効果後の最大士気
1勢力	12→6
2勢力	9→5
3勢力以上	6→4



相手の士気がゼロならこの[illegible]

【R】田豊＆【R】袁紹

士気の量が武力の上昇量につながる「栄光の大号令」と、士気を温存しつつ全体強化が可能となる「隙無き攻勢」。状況によって使い分けることで相手を惑わせつつ一気に踏みつぶせ！



隙無き栄光デッキ

武将名(兵種/コスト/武力/知力)	武将名(兵種/コスト/武力/知力)
【R】袁紹(騎/コ1.5/武5/知5)	【UC2】劉備(槍/コ1.5/武5/知5)
【R】顔良(騎/コ2/武8/知3)	【UC】蹋頓(弓/コ1.5/武6/知2)
【R】田豊(歩/コ1.5/武4/知9)	—

おすすめ兵法:再起の法・連環の法

士気がたまれば武力は最強？

【R】田豊の「隙無き攻勢」でいかに士気を温存していくかが【R】袁紹を使ったデッキの要となる。なので「隙無き攻勢」は、あくまで部隊が多く残る状況で使うことにこだわっていきたい。

特に厄介なのは、士気を8ためた状態での使用だ。相手は強化されたこちらの部隊を少しでも多くつぶすために、号令系の計略やダメージ計略を[illegible]を使用し、部隊を[illegible]させることでダメージ計略の被害を[illegible]、号令系計略を使われたら問答無用で【UC2】劉備の「[illegible]」を使えば、相手は士気を6～7消費するのに対し、こちらの消費は[illegible]前後と、アドバンテージを得ることができる。そのまま袁紹の「栄光の大号令」につなげば、相手を[illegible]。

「隙無き攻勢」で戻る士気量

効果終了時まで計略の効果を受け続けた部隊数 × 1

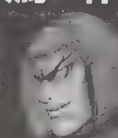
例①:田豊を含む6部隊に計略をかけ、1部隊も撤退or効果消失しなかった場合、戻る士気は6
例②:田豊を含む6部隊に計略をかけ、2部隊[illegible]撤退or効果消失した場合、戻る士気は[illegible]
例③:田豊を含む6部隊に計略をかけ、全部隊が撤退or効果消失した場合、戻る士気は0



士気12から「栄光の大号令」→[illegible]

【R2】馬超＆「人馬一体」

騎兵が槍兵に対して圧倒的に不利という常識を覆す、強力な計略「人馬一体」。騎兵の突撃の威力を最大限に増幅する【R2】馬超の「全軍突撃」には、この「人馬一体」の力が必要不可欠……？



全軍突撃デッキ

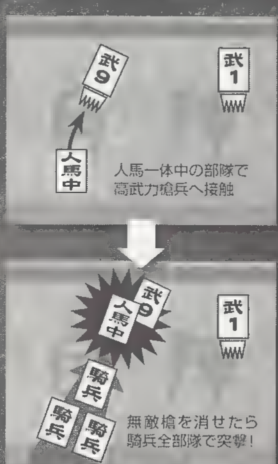
武将名(兵種/コスト/武力/知力)	武将名(兵種/コスト/武力/知力)
【R2】馬超(騎/コ2.5/武9/知5)	【C】臧覇(騎/コ1/武3/知3)
【UC】龐徳(騎/コ2/武8/知3)	【C】馬鉄&馬休(騎/コ1/武3/知3)
【UC】韓遂(騎/コ1.5/武5/知7)	—

おすすめ兵法:再起の法・連環の法・神速の大攻勢

まずは槍兵を集中攻撃！

[illegible]騎兵が最大の脅威となる西涼軍だが、「人馬一体」はこの迎撃を無効化するという、まさに西涼軍のためにある計略。しかしさしもの「人馬一体」でも、騎兵と槍兵の兵種差による不利までは埋めることができないので、単に槍兵にぶつかっていくだけではあっという間に撤退してしまう。特に基礎武力が低い【C】馬鉄&馬休では不安がある。そこで「人馬一体」を使ったら[illegible]槍兵と接触している時間をなるべく短くするために、接触直後に全騎兵の突撃で敵を一瞬で倒すという騎兵の運用が必要になる。武力の高い厄介な槍兵から先にこの方法で片付けていこう。「人馬一体」中の武将は移動速度も上がっているので、ほかの騎兵より先行し過ぎないように。

「全軍突撃」を使った場合も、一丸となって突撃する[illegible]が重要となる。バラバラの動きでは効果時間の無駄遣いになってしまうぞ。

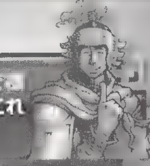


三国志雑記 騎兵が多い西涼軍を使う際には、騎兵を使った各種テクニックが重要となる。自城突撃や弓兵の攻撃を誘うなどのテクニックはもちろんのこと、一度騎兵全部を自城に戻し、縦一列にカードを自陣に置くことで一丸になって出撃させるなどの、細かなテクニックも忘れず使っていきたい。かなり操作が忙しくなるが、これらを使うか使わないかで勝率は劇的に変化するぞ。

既存勢力追加武将活用法

～追加武将で変わる既存勢力のデッキ～

既存勢力も、新武将の参戦で様変わりしております！　殿もこれら新戦術を使用してみては？



【SR】孫堅



呉軍待望の武力9槍兵として登場した【SR】孫堅。知力もそこそこ高く単独でも強力な武将だが、その計略「我が屍を越えよ」をうまく活用できればさらに強力な存在となる。使いどころを誤らないように！

屍デッキ

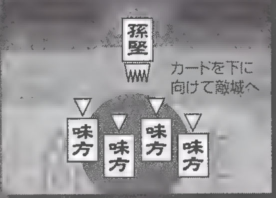
武将名(兵種/コスト/武力/知力)	武将名(兵種/コスト/武力/知力)
【SR】孫堅(槍/コ2.5/武9/知5)	【C】祖茂(騎/コ1.5/武5/知4)
【UC】呂蒙(槍/コ1.5/武5/知5)	【C】虞翻(弓/コ1/武1/知8)
【UC】程普(弓/コ1.5/武5/知6)	—

おすすめ兵法:再起の法／増援の法

武力9の槍と号令の波状攻撃

武力9で槍兵であるというだけで、【SR】孫堅は壁役として、そして無敵槍攻撃要員として、非常に優秀な存在。しかしその計略「我が屍を越えよ」は、自身が撤退してしまうという欠点があるので、使うタイミングが重要となる。

壁役や無敵槍攻撃役として動かしていると、孫堅は敵の格好の的となり、武力9とはいえ早めに撤退させられてしまうことが多い。そこで撤退直前に後方に控えた味方に「我が屍を越えよ」をかけるというのが基本的な使い方になるが、「死にかけるまで使わないこと」にこだわりすぎるのも考えものだ。その[illegible]敵城を落城できそうだと判断できる状況で、コスト[illegible]の武将が撤退するというリスクにも見合うと考えたら、思い切って使おう。

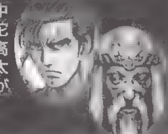


孫堅に敵城門を攻城させつつ後方に部隊が控えるという[illegible]ントポジションが強力！



[illegible]の武将がいるデッキを組み、数[illegible]で相手を[illegible]

【SR】華佗＆【SR】張角



他勢力待望の全体強化計略の中でも、ずば抜けて強力な【SR】華佗の「神医」。元々ポテンシャルが高いと言われていた【SR】張角の「太平要術」と組み合わせると、死角が無くなる!?

太平神医デッキ

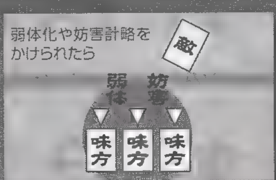
武将名(兵種/コスト/武力/知力)	武将名(兵種/コスト/武力/知力)
【SR】華佗(歩/コ1.5/武6/知8)	【UC】典韋(槍/コ2/武8/知1)
【SR】張角(歩/コ1/武2/知8)	【R】荀彧(弓/コ1/武1/知9)
【R】許褚(槍/コ2.5/武9/知1)	—

おすすめ兵法:増援の法・多勢の大攻勢

何をされても対応できる!?

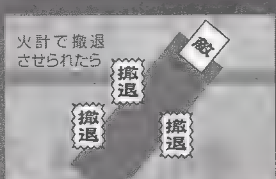
全体強化をしつつ、敵がかけた計略を浄化することができるという「神医」は、相手の妨害計略(特に連環系)に対して使用すれば、逆に士気を使ってしまった相手に対してカウンターをとって攻め入ることができる強力な計略。今回はさらに「死角が無い」と言われる【R】許褚・【R】荀彧デッキに、太平要術の[illegible]併せて組み合わせてみた。

たとえ[illegible]しても、左図のように妨害計略、さらにはダメージ計略にも対応できるのが【SR】華佗と【SR】張角の強み。今までは妨害計略に無力だった張角だが、華佗がいることでその弱点を補うことができるようになった。この二人と[illegible]を組み合わせたデッキは、いろいろなバリエーションが考えられ[illegible]



「神医」で浄化&強化！

華佗の「神医」なら妨害計略を無効化しつつ、逆に武力を上げて相手をたたきつぶせる



「太平要術」で復活！

ダメージ計略や[illegible]で撤退しても、「太平要術」で[illegible]

【R】呉国太＆【SR】貂蝉



必要士気3で防柵を復活させる「防柵小再建」。この計略があれば、流星デッキや傾国デッキのような防御一辺倒のデッキもかなり安定する。これで一度も攻めずに勝つことも簡単に……？

新傾国デッキ

武将名(兵種/コスト/武力/知力)	武将名(兵種/コスト/武力/知力)
【SR】貂蝉(歩/コ1.5/武3/知8)	【SR】孫権(弓/コ2/武5/知8)
【R】呉国太(槍/コ1/武2/知5)	【R】周泰(槍/コ2/武7/知4)
【UC】程普(弓/コ1.5/武5/知6)	—

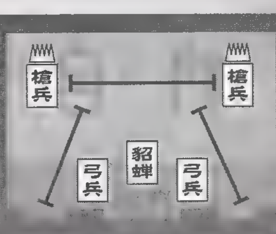
おすすめ兵法:連環の法

「待ち」のデッキがかなり安定化！

サンプルデッキの傾国デッキのみならず、弓中心のデッキや舞踏系計略を使用するデッキなど、防柵が重要な役割を果たすデッキと【R】呉国太は非常に相性がいい。【R】張昭の「防柵再建」はすべての柵を復活させるということで、タイミングを見計らうのが大変だったが、「防柵小再建」は柵が一枚でも壊れたら即座に使うくらいの気軽さで使用できる上に、必要士気が少ないことも魅力だ。

今回紹介したデッキは【SR】貂蝉を組み合わせつつ、「防柵小再建」や「守成の名君」で守りを固め、柵を壊しにきた武将は槍兵の無敵槍攻撃で追い払うという、完全防御型のデッキ構成になっている。

消耗した武将をこまめに自城で回復していけば、直接攻城せずに[illegible]



図のように、台形に柵を配置するのが基本。4枚目の柵があれば正面を二重にしよう。



「防柵小再建」で時間を[illegible]、[illegible]にどれだけ無敵槍で敵の兵力を削れるかがキモだ。

三国志雑記

今回上で紹介している【SR】孫堅のデッキは、非常に多くのバリエーションがある。【SR】呂蒙を中心とする麻痺矢デッキと組み合わせた新・麻痺矢天啓などは、強力な二択を迫れる上に【R】孫堅の「天啓の幻」ほどのハイリスクではないという即戦力になるデッキだ。【R】呉国太も同じようにデッキ構築の幅が広く、今後の呉デッキはやはり槍兵が中核に……？

新時代技術指南 ～最新の対戦テクニック～

新カードにはかり目が行きがちですが、日々進化している戦術面のこともお忘れなきよう！ 殿も勝率上昇のため、これらの新技術をお試しあれ！

これで自城防衛は万全!? 「もぐり乱戦」の威力

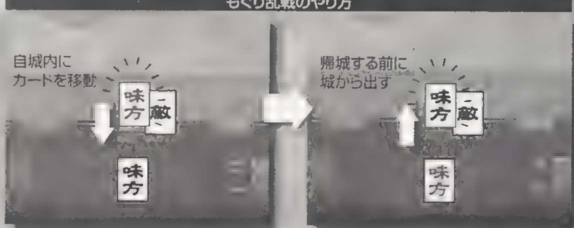
騎兵を用いた自城突撃はすでに多く使われつつあるが、これに似たテクニックで「もぐり乱戦」というものがある。もぐり乱戦とは、簡単に説明すると部隊のくらい判定を最大限に自城側へ下げるというものだ。その効果として以下の四つが挙げられる。

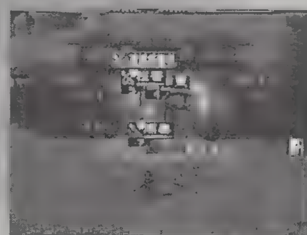
①相手騎兵の突撃を受けない
②相手槍兵の無敵槍が届かなくなる。
③相手弓兵の弓攻撃が届きにくくなる
④相手の計略範囲の先端に入りにくくなる

それぞれの解説をすると、①と②は騎兵と槍兵が攻城ラインに入ると突撃状態や無敵槍が消失する弱点を突いたもの。③と④はもぐり乱戦をしていないこちらの部隊に対し、相手が弓攻撃や計略をギリギリ届く距離で狙っていると、もぐり乱戦時にくらい判定が下がるため、間合いの外になることが多いのだ。

自城にカードを入れ、武将が点滅したら「もぐり乱戦」は発動。帰城してしまう前に再度戦場に出し、また戻す。基本はこれの繰り返し。

もぐり乱戦のやり方



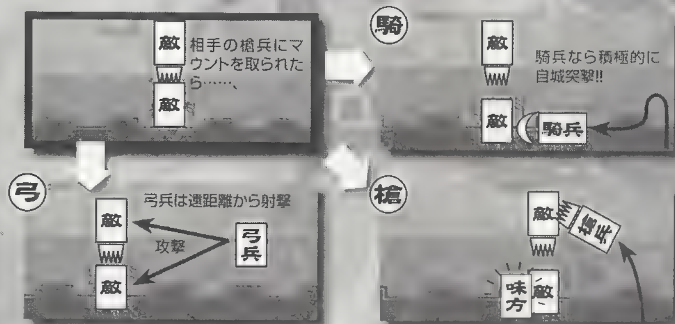


もぐり乱戦で誤解しないでもらいたいのが、無敵状態になるわけではないということ。単にこちらのくらい判定が、普通よりも自城側に下がっているだけなので、相手の弓兵がさらに近付いてくると、しっかり射撃されてしまう。とはいえフォロー役が武力の低い武将だったら、のこのこ近付いてきたところを狙って一気に倒すことも可能だ。もちろん、こちらが攻める際に、相手がもぐり乱戦をすると、フォロー役の連続槍などが無効化されてしまう！

「槍マウント」に対抗するには？

敵武将に城門を攻められ、その後ろに高武力の槍兵が控える……という、「槍マウント」ポジション。高武力の武将を迎撃に出したのに、あっという間に、連続槍（槍ワイパー、手動大車輪など呼び方はいろいろ）に撤退させられたという経験は、多くの人が味わったことがあると思う。この槍マウントにまともに付き合えば、武将を失った上に城門を攻城されてしまう。多少の城ゲージは必要経費と考え、フォロー役の槍兵を撤退、あるいはその位置から動かすことを最優先に考えよう。兵種ごとに対処法は違ってくるので、決して焦らず冷静に対処してほしい。

- **騎兵で対応する場合**：攻城要員に自城突撃すれば迎撃されないので、攻城役を積極的に狙おう。
- **槍・歩兵で対応する場合**：攻城している相手の横から出撃して、敵の槍兵にぶつけてから、ほかの部隊で攻城している部隊を止めよう。攻城中の部隊にもぐり乱戦をしかけるのも有効だ。
- **弓兵で対応する場合**：離れた場所から弓で攻撃しよう。このときどちらを狙うかは状況次第。攻城役がすぐに倒せそうなら攻城役を、どちらにしろ攻城されるようなタイミングで、フォロー役の槍兵をすぐに倒せそうならそちらを狙った方が良い。また、相手の槍兵がこちらの射撃を止めるために近寄ってきたら、一度自城に帰り反対側から出撃して弓攻撃を仕掛けよう。

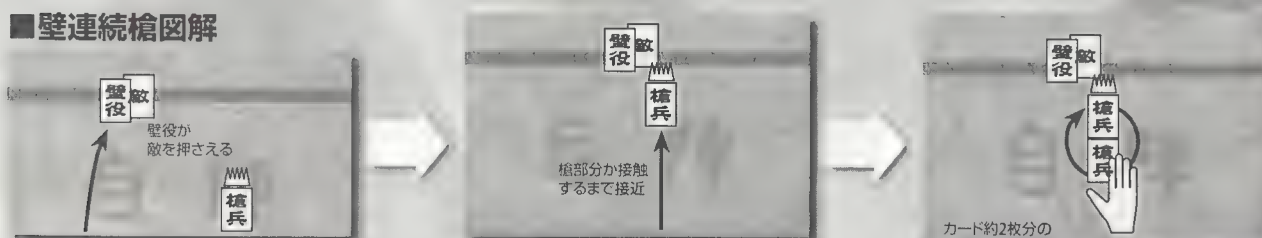


「壁○○」をいつでも意識せよ！

弓兵のためにほかの武将を壁にするのはもちろん、壁突撃、壁連続槍など、ほかの武将を壁にする戦法はもはや基本とされている。しかしその際にも、武力差や細かなテクニックを意識すると大きな違いが出てくるぞ。

たとえばこちらに武力1の騎兵と武力9の槍兵がいる場合、騎兵の方を壁役にするのは撤退しろというようなものだ。武力の高い槍兵を壁にして、騎兵で突撃を繰り返した方が、両方の武将が生き残りやすいのだ。

■壁連続槍図解



簡単にできる連続槍の方法を紹介しよう。まずは敵の動きを封じる壁役の武将が、相手に接触。これで相手武将は連続槍から逃げにくくなる。

壁役に続いて、槍兵が敵武将に接近し、槍先端の接触を確認する。無論近付き過ぎはNG。慣れるまでは接触音や跳ね飛ばされる兵士を見て確認しよう。

後はその位置を頂点にして、カード二枚分くらいの直径の円を描くように回す。回す速度はあまり早く回す必要は無く、一秒で一回転するくらいを目安にしよう

三国志雑記 武将を壁役にする、という戦法は以前からあるが、最近は西涼軍参戦による騎兵の増加や連続槍の普及により、これら壁戦法がさらに重要になってきている。デッキを作る際には、「この武将は壁役」「この武将はもしもの時は壁役」など、壁戦法を見越した役割分担を考えておこう。ただし、いかに高武力の武将でも、いきなり弓兵を壁役にするようなデッキは考えものだぞ！

覇王ノ思考

覇道ヲ征ク者

コモンとアンコで戦い続ける三国志大戦屈指のこだわり覇王！

三戦目 全武将が○○

ゼンブショウガマルマル



覇王が見る『三国志大戦』で「勝てる人」と「勝てない人」

――早速ですが、君主名の由来を教えてください。

全武将が○○(以下○○)　元々は遊び半分で作った名前なんですよ。最初はほかの君主カードがメインで、わらわら系や許褚・荀彧をベースにしたデッキなどを使っていたんですが、証を維持するのがやっとという状況になったんです。

――許褚・荀彧を使っている姿が想像つかない(笑)。

○○　その時に、サブの君主カードを作って気晴らしをしようと思ったんです。どうせなら全武将が何かというお約束があった方が、プレイしていて面白そうだと思って付けたのがこの名前なんですよ。最初のころは全武将が伏兵とか、復活持ちとか、知力1とかでやってましたが、あっさり蹴散らされてました(笑)。

――それらを経て生まれたのが「全武将がコモン」という、変態的(←失礼)なデッキなわけですね(笑)。

○○　3品くらいの時、全部コモンで作ってみたら、なんか面白いな～」と思っているうちになんか勝ち始めて、気が付いたら覇王になってメインの君主カードを追い抜いていました(笑)。

――現在はアンコモンも使っていますよね？

○○　全武将が「新勢力のコモンとアンコモン」ですね。新勢力で遊んでみようと思いまして(笑)。

――レアやスーパーレアを使いたい、という欲求に駆られたことはありませんか？(笑)

○○　使ってみたいレアとかは、特に考え付きませんね。六枚という枚数が自分の中で安定しているので、どうしてもコストが重いレアやスーパーレアの武将は入らなくなってしまうんですよ。そうすると、能力的にバランスが取れていて個性的なのは、コモンやアンコモンになるんですよね。

――『三国志大戦』の中で、好きな武将は誰ですか？

○○　陳武と劉表ですね。前のバージョン(1.003)で一番活躍しました(笑)。特に陳武は一騎討ち勝利時の「ガンバッタゾ」というセリフに、和まされました(笑)。

――では逆に、嫌いな武将は誰ですか？

○○　特にいません。あえて挙げるとすれば荀彧ですね。一度苦手意識を持ってしまうと、だれが使う荀彧でも「こっちを見てるんじゃないか」という被害妄想に(笑)。覇王の海老山さんに、「これは読んでいないだろう」という場面で何度も反計されていて、お会いして話を聞いてみると「人を読んでいるんだよ」って言われました。この人には読み勝てないな、と思った(笑)。

――対戦する上で、得意なデッキはありますか？

○○　今のデッキはバランス型に近いので、「お客さん」と呼べるようなデッキはほとんど無いですね。デッキの相性よりも、攻め気ばかりで守りが甘い人だとありがたいです(笑)。

――では逆に、苦手なデッキは？

○○　どのデッキに対しても苦手意識ないですね。どんなに強いデッキを使っていても、人それぞれで使う人次第だと思います。とはいえ、前バージョンの「天啓の幻」は、本当に不条理だと感じましたね(笑)。

――プレイ中に攻めや守りのタイミングは、どのように判断していますか？

○○　開幕、相手が計略を使えない時に攻めにいきます。無理矢理にでも攻城を一発入れて、こちらが城ゲージで有利になって、相手を待ち構えることができるようになれば勝てます。守りに入るのは、逃げ切れると判断した時くらいですね。基本的には攻城を狙っていきます。

――リプレイを見せていただくと、六枚のカードを常に動かせているのがすごいと思うのですが。

○○　考え方としては、だれかが攻城に行ってそれを全員でサポートという形なんです。両サイドから攻めるにしても、片方はおとりになるわけですから、カードの動かし方は基本的に決まっているんですよ。ただ、騎兵が二人になったので、足が速くなって攻めやすいな～と走り回らせたりしてますけど(笑)。

――『三国志大戦』で、「勝てる人」と「勝てない人」の差はどの辺にあると思いますか？

○○　「考えているかどうか」だと思います。私はリアルタイムストラテジー(ターン制ではなく、リアルタイムで進行するシミュレーションゲームの総称)をよくプレイしていたので、基本的には「読んでいないと話にならない」という認識が強くて、戦況を見て敵が手薄な所に攻城に行けるか、無理だったら引く、というのがすぐ分かるようになったのだと思います。

――勝てない人は、攻城できないにもかかわらず攻めていることが多いということですか？

○○　そうですね。無駄に戦って撤退してしまうと、スキができて攻城されることが多いと思います。「そこは突っ込むタイミングじゃないだろー」とか、後ろで見ている時にもよく心の中で叫んでいます(笑)。あと、自分の考えとしては「いかに攻城するか」が最重要だと思っています。敵武将を倒すのに夢中になってしまうのも、どうかと思いますよ。そういう考えがあるので、私は号令系の計略は使わないんです。というか、デッキを作っていくと、いつのまにか号令系計略を持つ武将を入れる余地が無くなってしまうんですよ(笑)。

――確かに号令系計略は、「敵武将を倒す」ことに特化してますね。

○○　相手に号令を使われても、まぁガチンコで殴り合わなければいいや、程度に考えてます(笑)。自分のスタイルは、「敵を倒してから攻城する」のではなくて「攻城するために敵を邪魔する」という感じですからね。たとえ郭嘉の「後方指揮」が二回かかろうが、まぁこちらが左右から攻城してどちらか一発入ればいいやと(笑)。守りの際にも相手を全滅させるのではなく、相手の主力にだれかを張り付かせて動けなくするなど、相手の攻めのバランスを崩して、攻城をさせにくくするようにしています。『三国志大戦』は敵を何部隊倒すか、というゲームではありませんからね。

――[illegible]頂きました！　それでは最後に、全武将が○○さんにとって『三国志大戦』とは？

○○　ふ、深いなぁ(笑)。「外でワイワイ遊べるシミュレーションゲーム」といったところですかね。順番待ちで並んでいる間に、知らない人と話して知り合いが増えたりするのが楽しいですよね。あと、栄斗さんとかと当たった時は、「ラスボス引いちゃった！」という感じでうれしいです(笑)。いろいろなサイトでチャットも盛り上がっていて、そこでも知り合いが増えますし、夜によく当たる対戦相手の人とかも名前を覚えますよね。本当にすごいゲームだと思います。

――本日はありがとうございました。

(敬称略　平成17年11月15日　エンタープレインにて)

覇王の軍

……ることを証明した「全武将が○○」の

【C】審配

蔡邕と同様に戦闘力が低いので、伏兵探しと攻城要員です。計略の「外堀決壊」はたまに存在を忘れることがあって、カードを動かした時に自城前に計略範囲のラインが見えて、あ～、居たよ！　と計略ボタンを押してみたり……この武将は癒し系ですね(笑)。相手も存在を忘れていることが多そうです(笑)。

【UC2】張郃

何やってるんだか基本分からないですね。もちろん槍兵としての基本的な役割は機能させていると思いますよ(笑)。後は、頻繁に「一番槍」を使って武力8にして、中央からプレッシャーをかけて行きます。その後は相手の主力にぶつけて、後ろから龐徳が突撃を仕掛けるという形が多いです。

【UC2】劉備

復活持ちなのでほかの武将の壁になるのが、主な役割ですね。計略「迅速なる転進」は引くべき時に一瞬で帰城できるので重宝しています。開幕時はたいてい審配と劉備を組ませて、審配で伏兵を探しつつ、相手が馬で突っ込んでくるようなら劉備が前に出て壁になり、審配は攻城に行くという感じです。

【C】魏続

魏続は盤面中央付近に配置して、相手の騎兵が裏を突いて攻城に来たら妨害に行きます。後は攻城役である審配と蔡邕のサポートに回ったりします。守りに龐徳は使いたくないので、魏続が守りの要です。デッキにバランスを求めてしまうので、弓兵は必要だけど1コストであることを考えると、魏続一択でした。

【C】蔡邕

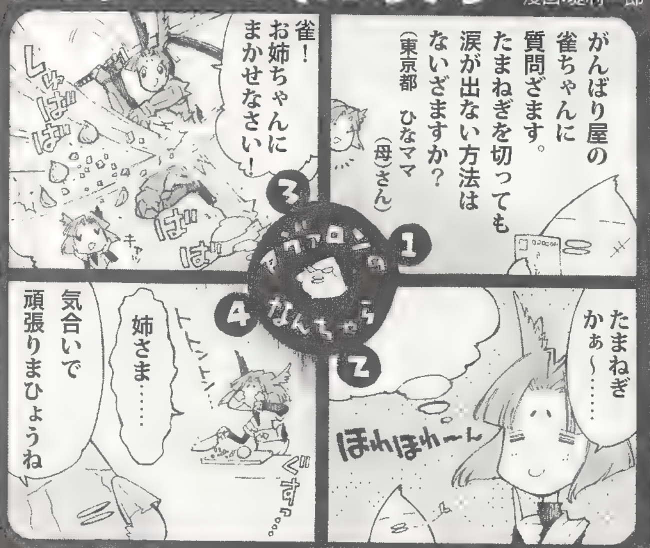
戦闘力が低いので、序盤の伏兵探しの後は常に端から攻城を狙います。純粋な攻城要員ですね。「封印の計」は最後の20カウントを切って、相手の号令を封じて逃げ切りたい時くらいにしか使わないですね。中盤に使うとすると、【SR2】劉備などに先にかけて倒していくぐらいでしょうか。

【UC】龐徳

開幕は蔡邕と組ませて走り回り、蔡邕か審配が伏兵を踏んだら突撃していきます。武力8なので、純粋なアタッカーですね。また「猪突猛進」は必要士気が3なので、こまめに使っています。相手が弓兵メインでも、槍兵をつぶしてしまえば「猪突猛進」で蹴散らせますしね。反計されても士気的には五分ですから。

アヴァロンのなんちゃら

漫画:堤利一郎



W企画の結果発表!

THE KEY OF AVALON 弐 鍵聖戦 War of The Key

Text:鍵ッ子チーム

アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦
■メーカー：セガ
■ジャンル：ボードゲーム
■操作方法：タッチパネル+トレーディングカード
■発売日：2005年8月上旬（稼働中）
■使用基板：TRIFORCE

今回は第1回W企画の結果発表！　検証&驚異現象トピックスも引き続きお届けしよう。【千年の王（幻影）】も発表された『鍵聖戦』を、末永く楽しんでいきましょう。

第1回 テーマデッキコンテスト 入賞者発表！

第1回テーマの"2種族縛り"デッキの入選者をドーンと発表だ！

まずは2種族縛りデッキの結果発表。実戦度を追求したものは、やはり支援モンスターの大多数が属する珍獣族+αが多くを占めた。海洋族や機械族の不在によるサポートの欠如をどうカバーするかも焦点。一方のファンデッキは、個性豊かな種族が目白押し。詳細なストーリーを描いたものなど、解説文も凝ったオモシロデッキが多数！　第2回も奮って参加してほしい。

第二回告知

●教えてアヴァロン
アヴァロン開発陣への質問を大募集。内容は何でもアリ。

●テーマデッキコンテスト
第2回テーマは"**2属性**"。モンスターは最大2属性で構築してください。魔法と支援の投入は自由です。実戦度重視の"**アルカディア賞**"とインパクト重視の"**アヴァロン開発賞**"の二部門があります（明記の必要なし）。入賞者にはサイン色紙をプレゼント！　希望キャラ（モンスター）も併記してください。あて先・締切は欄外参照。

東京都 ARKさんの 赫い方舟デッキ

戦人族 / 珍獣族

●モンスターカード（28枚）			
[illegible]		【アマゾーネ】	2
【キラーレディー】	1	【ブレストナイト】	1
【ストラグラー】	2	【ハコリス】	1
【ピアス】	1	【ロータン】	1
【チャリオ】	2	【カク象】	2
【ねんねんね】	1	●魔法カード（0枚）	
青属性（6枚）		●戦闘支援カード（2枚）	
【アンチュ】	1	【聖騎士の紋章】	1
【カメポポン】	2	【アンデッドソード】	1
【ユキ・ダルマン】	1		
【冥斧ヴァル】	2		
赤属性（8枚）			
【アサシン】	1		
【フェレット】	2		
【ウォーリアー】	2		
【クマゴロウ】	1		
【魔法剣客】	2		

黄属性を移動可能なカード枚数：12枚
青属性を移動可能なカード枚数：13枚
赤属性を移動可能なカード枚数：12枚
緑属性を移動可能なカード枚数：13枚
カード1枚あたりの平均移動マス数：[illegible]
各属性の総移動マス数
黄属性：20マス
[illegible]

KEY CARD


【聖騎士の紋章】　【冥斧ヴァル】

ディレクター藤澤氏雑感
戦人族は僕も強いと思っている種族です。冥界にこだわりすぎず、バランス重視の構成がいい感じです。希望通り、【ウォーナイト】色紙を送りますので楽しみに待っていてくださいね。

アルカディア賞

アルカディア部門賞は、戦闘能力の高い戦人族に、再利用、育成、支援と多機能に使える珍獣族をミックスしたデッキです。回支援は2枚で再利用の仕掛けもないため、決定力に欠ける印象はありますが、入れ替え系カードが入りにくいこのフォーマットをよく理解したベストバランスといえます。足を兼ねた歩数バンコ[illegible]種と即死要員、【冥斧ヴァル】のサポートなどによって、戦闘も概ね困りません。基本値1～2の差で勝敗を分けるギリギリのラインが多かったものの、勝率自体は非常に高いアベレージで安定感がありました。移動面の不安はほとんどありませんが、四人対戦で回したため、配置超えできずに苦戦する状況も。三人以上で対戦する際には、【キラーレディー】を増やしたほうがいいかもしれません。

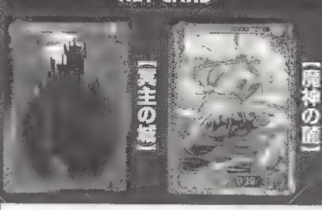
愛知県 冒険熊さんの SM（セクシー&マッチョ）デッキ

巨人族 / 戦人族

●モンスターカード（24枚）			
[illegible]		【アマゾーネ】	2
【ビッグボウ】	1	【冥弓アルテナ】	2
【キラーレディー】	3	【冥槍クロノ】	1
【ピアス】	1	●魔法カード（3枚）	
【冥魔ポロン】	1	【人魚の涙】	2
【ミスブラッディー】	1	【冥主の城】	1
青属性（3枚）		●戦闘支援カード（3枚）	
【魔神の籠】	2	【亡者の盾】	1
【冥斧ヴァル】	1	【熱帯魚の唇】	1
赤属性（6枚）		【キマイラの宝石】	1
【アサシン】	1		
【阿】	1		
【云】	1		
【ガルダ】	1		
【ウォーリアー】	2		
緑属性（8枚）			
【鬼ブル】	3		

黄属性を移動可能なカード枚数：9枚
[illegible]
合計：67マス

KEY CARD


【冥主の城】　【魔神の籠】

ディレクター藤澤氏雑感
SMというテーマにグッと来ました。それだけでもう合格です！　【縛りの呪い】が入っていないことだけ納得できません。ぜひ入れてください（笑）。【プラテウム】色紙をお送りしますね。

アヴァロン開発賞

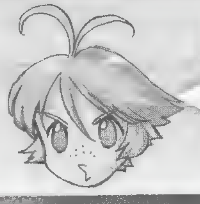
アヴァロン開発陣に選んでいただいたのは、巨人族と戦人族という[illegible]な種族でまとめ上げたデッキです。SMというテーマに沿った、それ系の姉さんや兄さんが多数顔を覗かせています。移動面では2枚の【人魚の涙】と3積みの【キラーレディー】&【鬼ブル】が生命線で、【魔神の籠】も足の確保に使えます。「できるだけお姉さま方を引いてほしい」というご本人のコメントもあるので、籠ループは禁止でプレイしました（笑）。アタッカーは強力ですが、自支援は3枚とも攻防プラスが基本で、読まれやすい点が若干気になりました。先制や汎用も混ぜると、より攻防に安定感が出るかと思います。テーマに沿うなら【聖騎士の紋章】【縛りの呪い】【金剛杵】なんてチョイスはいかがでしょう？

教えてアヴァロン&テーマデッキコンテストへのあて先は次の通り。**郵便の場合**:アンケートはがきを使うか、〒102-8431 エンターブレイン アルカディア編集部「魔導ジャーナル」各係
メール投稿の場合:avalon@arcadiamagazine.com　どちらの場合も締切は12月5日必着。コンセプトの解説文も添えてくれるとグッド！　応募、待ってまーす。

新たに判明した現象＆仕様を報告

『鍵聖戦』トピックス VOL.2

VER2.5 TOPICS VOL.2



いろんなカードを使っていると、疑問も出てくるもんだよな。今回も新たなトピックスをお送りするぜ〜。『鍵聖戦』は深いぜ！

魔導生活に役立つカード効果の豆知識

今回も『鍵聖戦』のカードを中心とした六つのトピックスを紹介。スペースの都合で掲載できなかったものもあり、定例化しそうな勢いだ。「教えてアヴァロン」も必見。

TOPIC1 立て直しに有利な【幸福のラッパ】



【幸福のラッパ】

【幸福のラッパ】には二つの効果があるが、実は第三の効果があることをご存知だろうか。そのヒントはフレーバーテキストにある。戦闘に敗北したときに、必ず光るほこらに近い方向に飛ばされるのだ。ランダム制御に加えて1マス動けるので、追跡を有利に進めるられるぞ。

TOPIC2 【覇王の剣】白マス化の条件



【覇王の剣】

戦人族のボスとして登場した【覇王の剣】で戦闘すると、ターン終了時に周囲1マスを無属性マスに塗り替える効果を持つ。この効果は戦闘結果に関係なく発動するが、ひそかに侵略戦闘時限定となっている。カードテキストのみで判断すると勘違いしやすいので気をつけよう。

TOPIC3 ターン開始時発動能力の重複

「戦闘終了時」、「戦闘勝利時」能力のいくつかは、行動開始時に効果が発生する。この手の能力の発動法則は「鍵聖戦」以降で若干変化している。【プラテウム】、【インフィニティー】、【ジャンフィニー】、【翼のエトワール】の4枚は、2回以上勝利しても効果発動は1回限りとなる。特に前者の二大天使は、このことを知らずに先読みで能力を使うと、墓穴を掘ることもあるので十分注意しよう。

注意！ 移動したほこらは選べない

【審判の石像】で移動しているほこらは、【プラテウム】の能力で目的地に選ぶことができない。（移動しなかった場合の）標準位置を選ぶこともできず、目的地ではない別のほこらに飛ぶしかなくなる。ほこら待ちを崩しながら0枚で到達？　と思いきや、現実はなかなかうまくいかないものだ。



【審判の石像】

＋



【プラテウム】

TOPIC4 【便利なポケット】調査続報



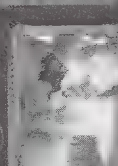
【ジャンフィニー】



【千年の王（幻影）】

0枚だった2種の黄属性カードの再検証＆他属性を調査。【ポイズンスパイク】は単なる偶然だったが、【ジャンフィニー】は『弐』稼動時の状況を踏まえ、引けないようになっていたことが判明した。【千年の王（幻影）】も同様だ。

TOPIC5 【特性侵食】の仕様（『弐』以降）



【特性侵食】

かつての【特性侵食】はテキストすべてを上書きしていた。戦闘能力を持たないモンスターが相手なら自身の能力を失い、【インフィニティー】などの効果も消えた。これは『弐』で解消され、相手が能力無しなら自身の能力は発動するようになった。先制も付くので、かつてのイメージを持つ人は、一度使えば印象が変わるかもしれないぞ。

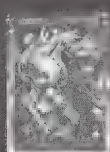
TOPIC 6 【瞳のアルベール】に関する知識



【瞳のアルベール】

支援二枚掛けによるコンボが話題を呼んだ【瞳のアルベール】。このカードのテキストには、四種類のカードが対象外と書かれている。では、こうしたカードを使った場合にどういう現象が起こるのだろうか。そして、スタック速度は4。記憶支援本来の速度ではないため、通常とは異なる結果になることもある。【瞳のアルベール】の例外的現象を紹介。

適用外の支援カードを使用した場合



【かすめ取り】

【かすめ取り】を除く3枚は効果がまったく発動しない。直前にこれらを使った場合は無支援戦闘と判断される。【かすめ取り】は、支援を盗むことに成功していれば、盗んだカードの効果が発動。しかし、盗んだカード名のみ表示され、効果無しの場合もあった。このあたりはさらなる調査が必要そうだ。

[戦闘終了時]発動能力の効果



【珍獣の羽】

【珍獣の羽】、【進化の時】、【熱帯魚の嘗】、【覇王の鼓動】など、戦闘後の能力を持つ支援を記憶している場合はどうだろう。この場合は、戦闘時のパラメータ上昇、先制などは発動する。しかし、[戦闘勝利時]、[戦闘敗北時]、[戦闘終了時]の効果は一切発動しない。相性は悪くはないが、良くもない。

スタック速度の差が生む例外状況



【硬気功】

記憶している支援は、スタック速度4で発動する。例えば、記憶支援が【背水の陣】、使用支援が【硬気功】の場合を考えてみよう。本来の速度はともに9だが、記憶支援が先に解決される。結果は【硬気功】 1枚と同じ。これが逆であれば【背水の陣】になる。このような差は先制＋後攻などでも発生する。

教えてアヴァロン

Q.【サラマンダー】と【サラマンダーMX】の違いって何ですか？　以前イベントで「MXはカルノの出生に関わる」と言われて、気になって仕方がないですよー。（大分県　AKさん）

A.カルノが生まれたときに取り上げたのがMXだったんですよ。まあ、乳母みたいなもんですね(田口)。

★これはショッキングな事実！　中でも田口さんの言うことだからなあ……という一抹の不安もありつつ、公式設定として登場することも考えられますね。新展開に期待！

Q.中田さんに質問ッス。携帯を持っていない男って、どう思いますか？（東京都　アレックス君）

A.この時代にあえて持っていないのは、きっと何かポリシーがあるんだろうな〜と思います。でも、連絡が取りにくいのは面倒かも。（中田）

★持っている方が無難っぽいぞ（藤）

次回のイベントは12/3～4に2個所で連続開催！

魔導ジャーナル

今回の魔導の世界へようこそは、二個所連続開催！ 近畿・九州地区のアヴァター諸君は、ぜひとも参加して、仲間を増やしてほしい！



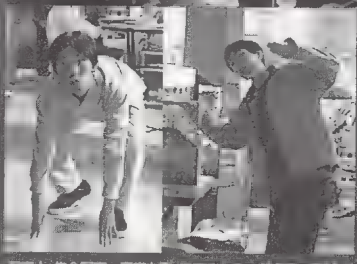
魔導の世界へようこそ！ in出雲リポート

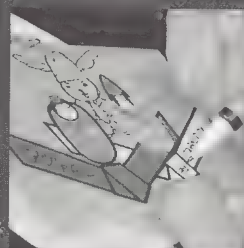
[illegible]

第一部のコンテンツは、うろ覚絵、拡大クイズ、ジェスチャークイズ、ネタトレード。[illegible]るが、ジェスチャークイズは十分レベルが高く、非常に盛り上がった。[illegible]

[illegible]もし見つけられた人がいたら、本人と絵馬が一緒に写った写真を編集部に送ってくれ。応募者の中から抽選で1名様にマル秘アイテムをプレゼント！ 今すぐ探しに行こう!!





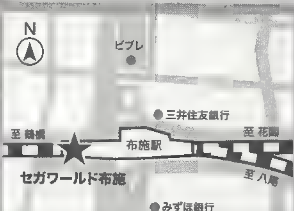


写真上：集合写真。写真左下：[illegible]

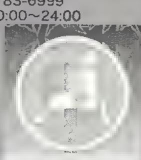
魔導の世界へようこそ！ in大阪&熊本でようびく

12月のイベントは、2日連続・二個所で開催！ 3日（土）は、巨大三画面ダライアスでお馴染みの大阪・セガワールド布施、4日（日）は駅セガこと熊本・セガマービー！ 各店での参加方法やイベント開始時間は、直接店舗にお問い合わせくださいね～。

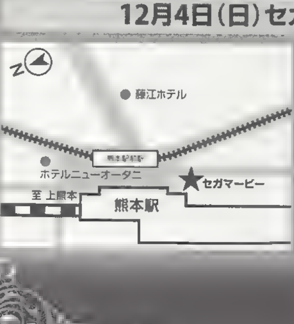
12月3日（土）セガワールド布施



セガワールド布施
住所：大阪府東大阪市長堂1-1-1 ロンモール布施内
電話：06-6783-6999
営業時間：10:00～24:00



12月4日（日）セガマービー



セガマービー
住所．熊本県熊本市　春日3-15-1
電話：096-351-6229
営業時間：8:00～23:00



よりどりコラム
Key of Application 運用の方程式
第2回 白につながる青きサポーター

セ[illegible]です[illegible]かくん[illegible]と使って[illegible]か？

TEXT：[illegible]

【ブルーザガ】と【シータンク】

標準的な高速デッキを組む場合、必ず入れるカードがある。前回の【ゴースト】しかり、そして今回のテーマとなる青サポートの代表格【ブルーザガ】と【シータンク】もスタメン常連である。特に重用しているのは【ブルーザガ】だ。【シータンク】が入らない場合はあっても【ブルーザガ】が入らないことはまずない。その理由は移動と配置の違いにある。【ブルーザガ】[illegible]

[illegible]ちろん、ほこらに置けば+1[illegible]

[illegible]タンク】が弱いという認識はまったくない。むしろ、ともに個人的なベスト10に入る強力カードと思っているほどだ。

【ブルーザガ】運用の際には注意が必要だ。例えば侵略前の移動。[illegible]

【ネオン】と【スケールイータ】

この2枚もよく使われるカードだが、筆者は100%【ネオン】[illegible]

[illegible]ターには【ブルーザガ】に【シータンク】、支援モンスターがいる。つまり、3マス移動すれ[illegible]できる。3マスと4マスの使い分け、これこそが【ネオン】の[illegible]

上級攻略&裏話満載のスタッフインタビューをお届け!

機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2005年夏(稼働中)
■使用基板：SYSTEM246／SYSTEM256(※)
※SYSTEM246機能のみを使用。

機動戦士ガンダムSEED 連合vs.Z.A.F.T.
MOBILE SUIT GUNDAM

まだまだプレイヤーたちの熱い対戦熱は衰え知らず！　今月は戦いの行方を左右する「起き上がり」の攻防考察、要望の多いダウン値データ集、そして開発陣座談会の三本立てだ!!

TACTICS 起き上がりの攻防を極めよ！

1対1の場面でよく見られるダウン後の攻防。攻撃側と防御側に分けて解説しよう。

Text：ニクマン&ニョホ

相手の起き上がりで頭上を取れ！

対戦においてダメージを与える大きな要素となり得るのが、相手の起き上がりを攻める、いわゆる起き攻めだ。基本的には1対1での攻防が前提となるため、僚機のサポートや仕掛けるタイミングが重要になってくる。

相手の起き上がりを攻めるとき、**最も有効なのは相手の頭上を取ること**。これで相手の視界から一時的に消えるため、相手をかく乱できるのだ。

では、具体的なやり方を説明しよう。まず、ダウンしている敵機の目の前に近付く。相手が起き上がり始めたら、上方向にジャンプで上昇する。高度はあまり高くなくてOKだ。上から敵機を見下ろす視点になったら、相手の視界からはほぼ消えている。

相手が起き上がり切ったら、1回前方へステップしよう。すると、相手が起き上がりと同時に格闘をぶっ放してきてもかわせる。そこからの選択肢は二つ。

①相手の起き上がり無敵が切れる(ロックオンサイトが黄色から赤色に変わる)のに合わせて攻撃する。
②相手の出方をうかがって様子を見る。

①は基本的にかわされるという前提で、スキの小さい攻撃を出すといい。後述する画面端での起き攻めで相手がステップ方向を間違えたときや、味方が近くに居て援護が期待できる際に有効だ。もちろん相手が起き上がると同時に、不用意に攻撃してきて大きなスキを見せたら、大ダメージの格闘コンボをたたき込め！

②の選択は、相手がステップキャンセル(以下、ステキャン)や通常移動で冷静に対処してきたときに有効。ステキャン後のブースト切れや、BDに切り替わったところを攻撃しよう。相手が地上でこちらの攻撃を待つようであれば、あえて距離を離してもいい。無理して手痛い反撃をくらっては目も当てられない。

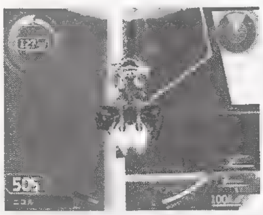
なお、①の選択に関して、ジャスティスは非常に優秀。⬆格闘→チャージショットの派生技が、相手がステップしても再度ホーミングするので、かわすのが難しい。しかも当たればダウンするので、さらに起き攻めを展開できる。ジャスティスで起き攻めのチャンスがあれば、そのまま相手を撃墜する気で攻めよう。

この「相手の頭上を取る起き攻め」は、相手が画面端や建物を背負った状態、つまり、逃げる方向が1方向しか無い場合に最も効果を発揮する。

ダウン中の相手とエリア端のラインと平行に立って頭上を取った場合、相手の裏に回るとレバーの方向が逆になる。そのため、相手がダウン中にステップしようと思っていた方向にステップすると、動けない画面端に向かってしまうのだ。そうなるとスキだらけになるので、簡単に攻撃を当てられる。空中ステップを織り交ぜ、上昇中に表→裏、上昇中に裏→表といった具合に、相手にパターンを読まれないよう多彩なバリエーションを使って、相手をかく乱しよう。


相手のステップが見えたら、チャージショットで再追尾だ！


チャージショットを当てたいので、空中での⬆格闘は早めに出そう。


画面端の起き攻めでは、自機の側面をラインに向ける形で立つのがポイント。

起き攻めに対する基本的な対処法

自機が起き攻めされている際、起き攻めがうまくいくと常に敵の姿は見えない。その際、攻める側からはこちらが見えていることが多いため、相手が攻撃を当てやすい状況にある。慣れていないと、どう対処すればいいか混乱しがちだが、**起き攻めに対抗するための基本方針は、ブースト切れを待つことだ。**相手はいつか着地するので、それまでは我慢しようということである。


視界外へ消える起き攻めを展開されても、あくまで冷静に着地を待とう。

当たり前だと思うかもしれないが、問題は「ブースト切れまでどうやり過ごすか」にある。自機の行動としては、

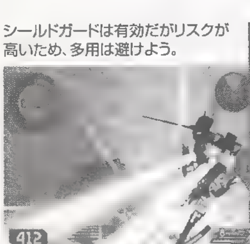
①地上ステップによる回避
②通常移動による回避

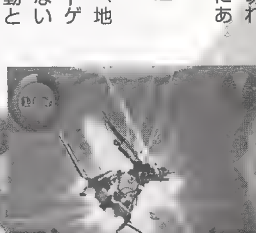
このニつが有効だ。①は、地上でのステップはブーストゲージをわずかしか消費しないので、かなり安定した行動といえる。ただし、相手にステップ終了時の硬直を狙われると、結局攻撃を当てられてしまう。相手の攻撃が来ると思ったら(反応できるなら、ロックオンアラートが赤くなってからの方がいい)、ステキャンを始めよう。

ここで重要なのが**最初からステキャンをしてはいけない**ということだ。ステキャンのブースト消費量を考慮し、相手にブースト負けしないためにもステキャンはぎりぎりまで我慢したい。

次に②についてだが、これはステップよりもローリスクで起き攻めを回避できるため、かなり重要。基本的にはステップによる回避と同じで、攻撃が来ると思ったらステキャンを始めよう。これらの行動、特に②をすると攻撃側は攻撃のタイミングが計れず、かなり嫌がられるだろう。

①と②は基本の行動だが、特殊な例として、ジャスティスの起き攻めへの対処について触れておこう。ジャスティスが⬆格闘→チャージショットの起き攻めを狙っていると読んだ場合は、シールドガードも有効である。読み違えると危険ではあるが、成功すれば回避する確率が上がるのだ。


シールドガードは有効だがリスクが高いため、多用は避けよう。


起き攻めの強いジャスティス。⬆格闘→チャージショットが強力だ。

DATA

ダウン値データ

今月は対戦で主に使用されるコスト560〜420までの機体のダウン値を紹介。コンボや連係・僚機との連携の追究に役立ててほしい。

Text:ニクマン

ダウン値とは?

ダウン値とは、すべての攻撃に設定されている「受け身不能・強制ダウン状態になる係数」のことだ。本誌では**ダウン値が加算されて100(%)になると強制ダウンする**ものとして算出している。

まず覚えてほしいのは、基本的な攻撃のダウン値について。基本的な攻撃としたのはビームライフル・マシンガン・バルカンの4種類である。

●ビームライフル……**40**
●マシンガン(1発)……**12**
●バルカン(1発)……**2**
●よろけを誘発する格闘攻撃……**20**

これらはどの機体を使用するときでも共通の数値になっているので覚えておこう(例外のみを下の表に記した)。

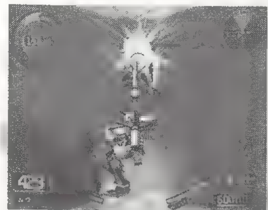
次に覚えてほしいのは、**ダウン値はダメージ補整が掛かるのと同時に加算されていく**ということ。例えばビームライフルを2発続けて当てると、2発目にはダメージ補整が掛かる。それと同時にダウン値は、40+40で80の状態だ。この時点でダウン値20以上の攻撃を続けて当てると、その攻撃にダメージ補整が掛かった上で、相手は受け身不能・強制ダウン状態になる。

ここでダウン値が80の状態からしばらく時間を置けば、ダメージ補整が切れると同時に、ダウン値も0にリセットされることになる。

これを利用したのが、特に覚醒時に見られる「補整切り」と呼ばれるもの。ビーム2連射、もしくはよろけ属性の格闘4発でコンボを中断するのは、ダウン値を100未満で止めていたことになる。今まで感覚でやっていた行動も、理論的に説明できるのである。

ダウン値を覚えることで、できるだけダウン値の低い攻撃を多く当てて、最後にダウン値・ダメージ共に高い攻撃を当てたり、相手をダウンさせたい場合とダウンさせたくない場合とで攻撃を使い分けたりと、戦略の幅が広がる。

全部覚えるのは大変かもしれないが、使用する機体だけでもダウン値を覚え、自分なりのコンボを考えよう。



バズーカは弾と爆風それぞれにダウン値がある。実用面で直撃時を掲載した。

機体名 (コスト) 攻撃手段	ダウン値
フリーダムガンダム (コスト:560)	
サブ射撃	40×2
ジャスティスガンダム (コスト:560)	
チャージショット	60
サブ射撃→メイン射撃	20+(10+10+20)
特殊射撃	(10×2)×2
⬆格闘	60
⬅or➡格闘→⬆格闘	40+60
プロヴィデンスガンダム (コスト:560)	
サブ射撃	26〜27
特殊格闘	20×5
エールストライクガンダム (コスト:450)	
格闘×2→⬆格闘	20+20+(30×2)
ストライクルージュ	
⬆格闘→格闘×5	20+10×4+20
特殊格闘	(10×4)+20
カラミティガンダム (コスト:450)	
サブ射撃	20×3
格闘	60
特殊格闘	100
レイダーガンダム (コスト:450)	
メイン射撃(変形時)	28〜29×5
サブ射撃	100
⬆格闘	40×5
特殊格闘	50
BD格闘	60
フォビドゥンガンダム (コスト:450)	
メイン射撃	20×2
サブ射撃	20
⬆格闘→格闘	20+40
特殊格闘	20×4

機体名 (コスト) 攻撃手段	ダウン値
イージスガンダム (コスト:450)	
メイン射撃(変形時)	20
特殊格闘→格闘×4	20+0×4
BD格闘	20×5
バスターガンダム (コスト:450)	
無し	
ブリッツガンダム (コスト:450)	
サブ射撃	5×3
特殊射撃	20
格闘×2→⬆格闘	20+16+7×3
⬆格闘	7×3
⬅or➡格闘	16〜19
デュエルガンダムAS (コスト:450)	
チャージショット	80
サブ射撃	40×5
⬆格闘	10×4+20
ソードストライクガンダム (コスト:450)	
格闘×3	20×2+(10×2)
格闘→⬆格闘×2	20+10+20
特殊格闘	15×7
ランチャーストライクガンダム (コスト:450)	
メイン射撃	100
格闘	30×2
フォースインパルスガンダム (コスト:450)	
無し	
ソードインパルスガンダム (コスト:450)	
格闘→特殊格闘	20+(13+20)×3+13
特殊格闘	13+40×3

機体名 (コスト) 攻撃手段	ダウン値
ブラストインパルスガンダム (コスト:450)	
メイン射撃	50×2
サブ射撃	40×2
特殊射撃	40×8
⬆格闘→格闘×4	20+10×3+20
ストライクガンダム(ビームライフル) (コスト:420)	
無し	
ストライクガンダム(バズーカ) (コスト:420)	
メイン射撃	60
デュエルガンダム (コスト:420)	
サブ射撃	100
特殊格闘	13×4
ゲイツ(指揮官用) (コスト:420)	
サブ射撃	20
特殊格闘	20+(10×1〜5)+20
ラゴゥ (コスト:420)	
メイン射撃	20×2
サブ射撃	20×8
⬆格闘	30×4
特殊格闘	30×4
ゾノ (コスト:420)	
メイン射撃	20×2
⬆格闘	40
特殊格闘→⬆格闘	20+40
シグー (コスト:420)	
サブ射撃	20×10
特殊格闘	20×2+30

※今回掲載しているダウン値のデータは、すべてアルカディア編集部が独自に調査したものです。



「機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.」開発スタッフインタビュー PHASE-1

『あ、俺“SEED”の中に居るわ』という感覚を目指した

対戦熱が高まった本作は、どんな想いで送り出されたのか?　そしてなぜ「SEED」だったのか?　開発スタッフインタビューの前編をお届けしよう。

プレイヤー層を若返らせた『連ザ』

――まずは『機動戦士ガンダム 連邦 vs.ジオン』(以下『連ジ』)シリーズの新作に「ガンダムSEED」という題材を持ってきた狙いから教えていただけますか?

馬場　数年前、アーケード市場は縮小傾向にあり、コアなユーザーしか入り込めない部分があったと思うんです。そして、いわゆる「ガンダム」というトータル的な作品でも、「機動戦士ガンダム」は20代後半から40代の男性を中心に支持されたものです。ところが「SEED」は中学生から大学生、そして女性にまで人気がある。若い層に支持されている「SEED」の世界観をアーケードに持ち込めば、ゲームセンターに来たことの無い新たなユーザー層を開拓できると考えました。

事実、ロケテストでも中高生がすごく多いですし、ギャラリーに女性が居る。覚醒のカットインで歓声が飛ぶ(笑)。僕たちが思い描いていた通りの客層が共感してくれました。題材を「SEED」にして正解でしたね。

西本　弊社の過去のコンテンツでは、社内のスタッフが世代的に自分たちの楽しんだ時代の「ガンダム」を題材にしていました。でも、明らかに自分たちの世代とは違う、まさに今放映している作品を題材にするということは、正直に言って「挑戦」でした。

稲田　『連ジ』シリーズで築いたものを捨てるかもしれない。でも、ゲームを創るものとして、原作アニメの空中戦を表現したかった。僕自身は『連ジ』にプログラマーとして参加していて、宙域戦の「地面の無い戦闘」を作る難しさを経験していました。『機動戦士ガンダムSEED連合vs.Z.A.F.T.』(以下、『連ザ』)の空中戦も難しいことは予想していたんですけど、何とかやり遂げたいと思った。そこで尾畑とあーだこーだと(笑)。

尾畑　僕がシリーズに参加したのは今回が初めてなんです。「今までと違うディレクターが入れば違うゲームになるんじゃないかな」と、楽観的に考えていました(笑)。開発時は無理難題を注文しましたね。



カットインシーンでは黄色い歓声が上がり、開発陣は驚きと喜びを感じたという。



馬場 龍一郎
株式会社バンプレスト アミューズメント本部マシンディビジョン戦略チームリーダー。『連ザ』ではプロデュース業務全般、版権元サンライズ社との交渉、声優のブッキングなどを担当。



西本 ひとみ
株式会社カプコン編成室のアシスタントプロデューサー。『連ザ』では開発プロデュースを務める。開発スケジュールの管理、バンプレスト社との渉外役などを担当する。

原作の再現とゲーム性 その両立の困難さ

――『連ザ』の制作で、特にこだわられた部分はどんなところでしたか?

尾畑　私自身は『連ザ』に限らず原作をモチーフにするゲームなら、対戦で勝つという遊びをしながら、原作の世界を追体験できるゲームにしたいと思っています。相手を攻撃する、避ける。それを通じて「あ、俺、『SEED』の中におるわ」という感覚を得られるようなものを目指しました。その追体験の感覚をどういう形で対戦ゲームに落とし込んでいくのかが、難しい点でありこだわったところでした。

馬場　モビルスーツ(以下MS)に関していえば、僕らの見ていたファーストガンダムのころのMSは、昔のアニメ的な動きなんですよね。ですから、「機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ」まではMSの動きにすごくもっさりした部分があることが否めなかったんです(笑)。でも、「SEED」のMSはすごくスピード感のある、ある種「人間的な動き」をしているんですよね。それをゲームにしたときに、ゲーム的な「いい嘘」がつける。

稲田　そういう意味で、MSには作り込み甲斐がありましたね。今のアニメだから許せる「人間的な動き」にこだわり、再現できたと思っています。

プログラム的な部分で言いますと、「空中戦」をいかにゲームとして落とし込むかで苦労しましたね。空中で戦っている部分を作ろうとすると、従来のシリーズ作のシステムでは表現し得ない。そのため、プログラム的なものはすべて見直して再構築を図りました。ぶっちゃけ、コスト制という部分から見直そう、というところから始まりましたね。

――では、機体のコストはどのような方向性で設定されたのでしょうか?

尾畑　スタッフみんなで考えましたね。原作のMSの強さを忠実に反映してコストを細分化するのではなく、コストは6段階くらいで大雑把に設定しました。そして、その6段階にMSを当てはめる、という方法で作っていきました。

例えば、原作ではジン(マシンガン装備)とジン(大型ミサイル装備)とで厳密には強さに違いがあるのかもしれないけど、「ゲーム的にはええねん」と割り切って考えました。

稲田　マニアックな話になりますが、一番低いコストのモビルスーツは5機墜ち可能なんですよ。5機墜ちしてもゲームのプレイ時間が大丈夫なのか、というのがコスト回りでは気になってましたね。

馬場　機体コストは二転三転していましたよね。私は3月末ぐらいまでのバージョンではコスト的にも使いやすいストライクダガーを使っていましたが、5月末ごろのバージョンからは性能とコストが調整されて……(笑)。

尾畑　さまざまな調整の過程で、一時はどの機体も最強になりましたよ。グーンがフリーダムに勝ったりね(笑)。

(敬称略　11月8日 東京・バンプレスト本社にて収録)



尾畑 心一朗
株式会社カプコン第二開発部ディレクター。今作では企画とディレクションを担当。アーケードでは『ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産』などを手掛ける。



稲田 義信
株式会社カプコン第二開発部プログラマー。『連ザ』のメインプログラマーを担当。アーケードでは『機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン』などに携わる。

BEMANIナンバーズ解答

『カーニバル』に提供された3曲のアーティストの組み合わせを発表だよ！　組み合わせの答えはみんなの予想通りだったかな？　気になる答えは下に注目！

桃源絵巻	コキュトス	太陽とバトル
の「菜-sai-」は……	の「FISH BOYS」は……、	の「つよし」は
小野秀幸 × Tatsh	佐々木 博史 × TOMOSUKE	肥塚良彦 × DJ Yoshitaka
途中に入ってるトランペットの音が小野さんのヒントになってたね！　楽曲は二人の見事な合作ミクスチャー!!　みんなは正解できたかな？	一人は雰囲気から佐々木さんだと分かった人も多かった様子。でも、もう一人かTOMOSUKEさんだってことは分からなかった人が多かったみたいだね。	歌っている人はその声から肥塚さんだと特定しやすかったね。でも、組み合わせのもう一人であるDJ Yoshitakaさんを当てるのは難しかったのかな？

pop'n music ポップンミュージック13 カーニバル

©1998 2005 KONAMI

[illegible]

■ポップンミュージック13 カーニバル
■メーカー　[illegible]
■ジャンル　音楽シミュレーション
■操作方法　5ボタン／9ボタン
■発売日　2005年9月上旬（稼働中）
■[illegible]　——

Text [illegible]

ついに隠し曲解禁！

出現条件をクリアしないと遊べなかった隠し曲が解禁！
早速、3曲すべてをご紹介！



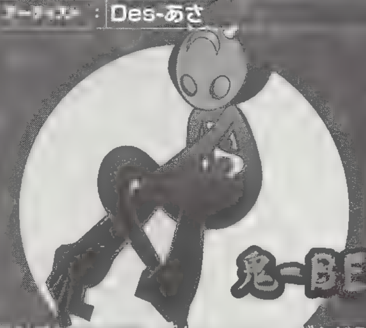
ジャンル：ホウ[illegible]
タイトル：男[illegible]
アーティスト：汁玄人

[illegible]ズをやっている人はついニヤリとしてしまう？

タイトルにはじまり、何もかもが濃いこの楽曲[illegible]

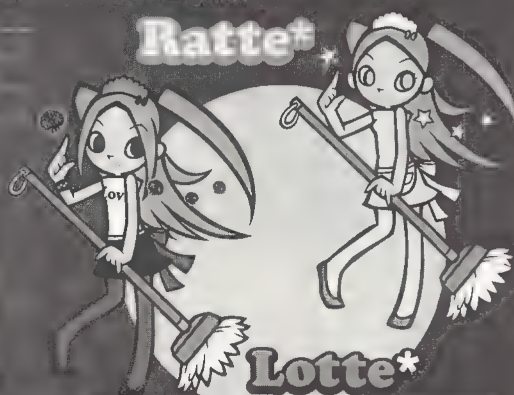
攻略Point

ジャンル：コアダストビート
タイトル：真超深TION
アーティスト：Des-あさ[illegible]



[illegible]ダムだらけな[illegible]高難度なので注意。

攻略Point　とにかく同時押しが多いので、取りこぼしが無いように注意しよう。同時押しから小さな階段に移る変則的なものも多いよ。



ジャンル：TWINKLE DANCE
タイトル：エブリデイ・ラブリデイ
アーティスト：Togo-chef feat.Sana

ファンにはうれしい『CS10』からの移植曲。ポップン初の「オジャマを使う」という出現条件だったんだ。

後編！ 譜面インタビュー



wac（↑自画像も自筆）

ポップンミュージックのサウンドディレクター。譜面職人からのたたき上げ。ポップン以外のBEMANIシリーズでもコンポーザーとして活躍中。

——今まで作られた中で、最も理想的な譜面は何ですか？

理想的って程の譜面は作れとらんです。どの曲も直したいとこあるし。でも版権曲はわりと好き。パーキッツさん曲とかもわりと譜面の理屈と感性のバランスは取れてるっぽいですけどね。どうでしょうね。

——譜面を作るときに、重視することや気を付けていることはありますか？

見ただけで頭の中で音が鳴るような譜面が理想です。難しい譜面ではいくつものパートをたたかせざるをえないのですが、それでも何をたたいてるのかは分かるようにしたいですね。例えばバスドラムの配置がたいてい左端だったり、高い音ほど右に寄っていく配置だったりするのは、分かりやすくするためのお約束。ほかにも細かい自分なりの美学とかありますが、語り始めると夜が明けるぜ。本が一冊書けるぜ。だれが読むんだ。

——同じ楽曲でも、難易度別にいくつも譜面がありますが、作り方の違いはどこにあるのでしょうか？

自分の場合は、とにかくその曲にとって一番楽しそうな譜面から作りはじめてます。それが難しそうならEXにして、たたかせるパートを減らしていってハイパー、ノーマルを作ります。なので最初はたいていEXとハイパーの中間くらいになりますね。ロケテではこのあたりの譜面をとりあえずハイパーとして出してみて、反応をうけて製品版でEXに格上げしたりします。版権曲は、初めてポップンをやる人の最初の体験になる可能性が高いので、ノーマルから作り始めて、ノーマル、5ライン譜面が楽しく分かりやすくなるように気をつかいます。やっぱ、どのレベルの人も、その曲を楽しめるってのが一番ですよね。あらあら、きれいにまとまりましたよ。

ぶっちゃけカーニバル　前号て紹介した3曲のBEMANI EXPO用楽曲や今回の通常隠し曲3曲は、もちろんNET対戦でも使用可能だよ。「シークレットカテゴリー」の中か「カーニバルカテゴリー」の中からこの6曲を選曲することが可能なので、選曲してみよう。もちろん名前のカテゴリーやレベルカテゴリーにもしっかりと入っているので、そこからも選択することは可能だよ。



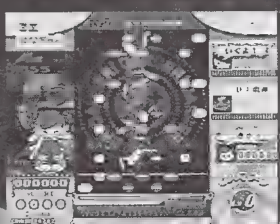
NET対戦 オジャマ情報局

NET対戦みんなやっているかな？ 今回は「カーニバル」から追加された新オジャマを一部紹介！ 気になるオジャマの取得条件も一緒にチェック!!

使えるオジャマを増やしたい！

NET対戦でとっても重要なオジャマ。増やしたいけど「オジャマの出現条件が分からない」という人は多いはず。今回はそんな人にぴったりなオジャマの情報を紹介するよ！

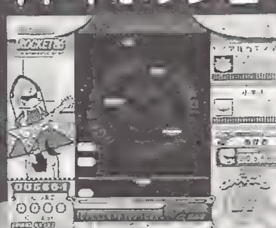
ポップ君の竜巻



ポップ君の竜巻が現れて、画面の目隠しをしてくるよ。

出現条件
15試合以上プレイする

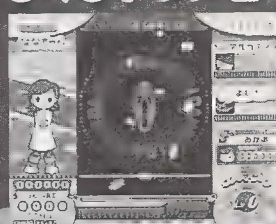
ドキドキポップ君



ポップ君が大きくなったり小さくなったりドキドキするよ。

出現条件
20試合以上プレイする

くるくるポップ君

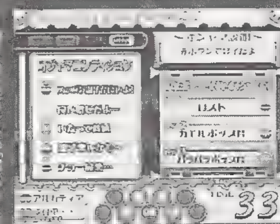


ポップ君がくるくる回転しながら落ちてくるよ。

出現条件
総合1位を3回以上取る

今回紹介した条件を見てもらうと分かるように、試合回数やオジャマの装備回数などが取得のキーポイントなんだ。ほしいオジャマがあれば、これを意識してみよう！

「ロスト」を5回装備して……、「パニック」GET！



ロストで手に入るロスト……

パニック



COOLやBADなどの判定が……

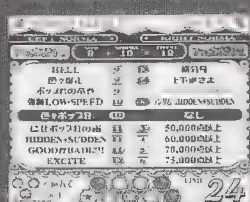
出現条件
「ロスト」を5回装備する

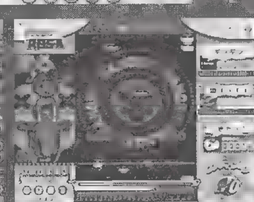
ほかに前作からはこんなオジャマも！

名前	効果	LV
ふわふわ判定ライン	判定ラインが上下に移動するよ	1
爆走（CIRCLE）	ポップ君が回りながら落ちてくるよ	2
色々ポップ君	ポップ君がいろいろな形になるよ	3

オジャマの組み合わせ

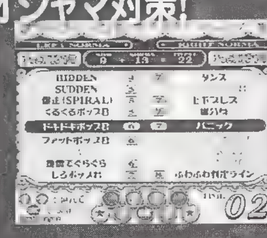
対戦中に相手が発動してくるオジャマは、最高でコンディションの具合によって1〜3種類。オジャマが発動する組み合わせというのがあって、それぞれ最初にかかったオジャマと発動するよ。「ちょっと」かわいいオジャマに合わせて練り込めば、相手オジャマでも効果は大きくなるんだ。





組み合わせ……

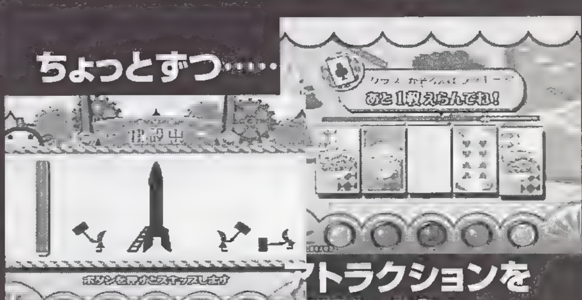
超チャレンジモードでオジャマ対策！



NET対戦モードで獲得できた新オジャマは、なんとカーニバルでは超チャレンジモードで使用することが可能になっているよ！

新しいオジャマを獲得したら、超チャレンジモードで選んで練習してみよう。オジャマ対策になるだけじゃなく、選択できない組み合わせや、どんな効果があるのかなど対戦で使うときの重要情報を調べることもできるよ。

店舗対抗戦開催中！



アトラクションを建設しよう！

12月7日（水）まで行なわれる店舗対抗イベント「わくわくポップンランド」。プレイ終了後にトランプを選択し、アトラクション建築。完成させれば、隠し要素が出せるミニゲームが！ 今回は開催期間が短いようだけど……？

はみ出しカーニバル NET対戦では、同じオジャマがかかると先に打ったオジャマの後に同じオジャマが発動するという仕掛けになっているので、二人が発動すれば効果が持続することになるよ。1位の人に対して、2位と3位の人がコンディションが最高の状態のLV1オジャマをかけ続ければ終始オジャマ発動状態にさせることもできるんだ。強敵がいたら協力しあって1位の人を倒すのもNET対戦のだいご味だね。

ついに攻略最終回! 最高難度に挑め!

beatmania IIDX 12 HAPPY SKY

The ultimate system beatmania deluxe version.

ビートマニアIIDX 12 HAPPY SKY	
■メーカー	コナミ
■ジャンル	DJシミュレーション
■操作方法	7ボタン+1スクラッチ
■発 売 日	2005年7月中旬(稼働中)
■使用基板	──

Text:ハメコ。

最終回ということで、今回は最高難度の☆12を誇る楽曲の中から、特にクリアレートの低い3曲をクリアするための秘けつを紹介!! 併せて、難しい楽曲をこなす上で必要となるテクニックたちを解説していくぞ。

☆12をクリアせよ!

☆12の譜面たち、というより、IIDXにおいて難しいといわれる譜面は、ほぼ次のパターンの組み合わせからなる。

- ・同時押しの絡んだ16分(発狂系と交互連打+αの2種類)
- ・高難度スクラッチ
- ・縦連打
- ・高速BPM(もしくは16分より狭いオブジェ間隔の出現)

ここに「楽曲の最後に難所が集中している(通称ラス殺し)」や、「休みなく難しい」といった、オブジェ密度の要素が絡む。ここから導き出された楽曲の「クリアしにくさ」は、クリアレートに表れている。

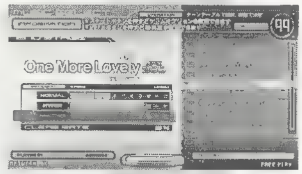
☆12の楽曲リストとクリアレートに関しては、左の表を参照のこと。

前述の譜面パターンで特に厄介なのが、「縦連打」と「高速BPM」である。いくらオブジェを認識できたとしても、縦連打は筋力に左右され、BPMが速くなるほど素早い指および腕の動きを要求されるのだ。目よりも肉体の方が問題となるわけだ。肉体の部分に関してはやはり、時間をかけて練習するしか無いだろう。

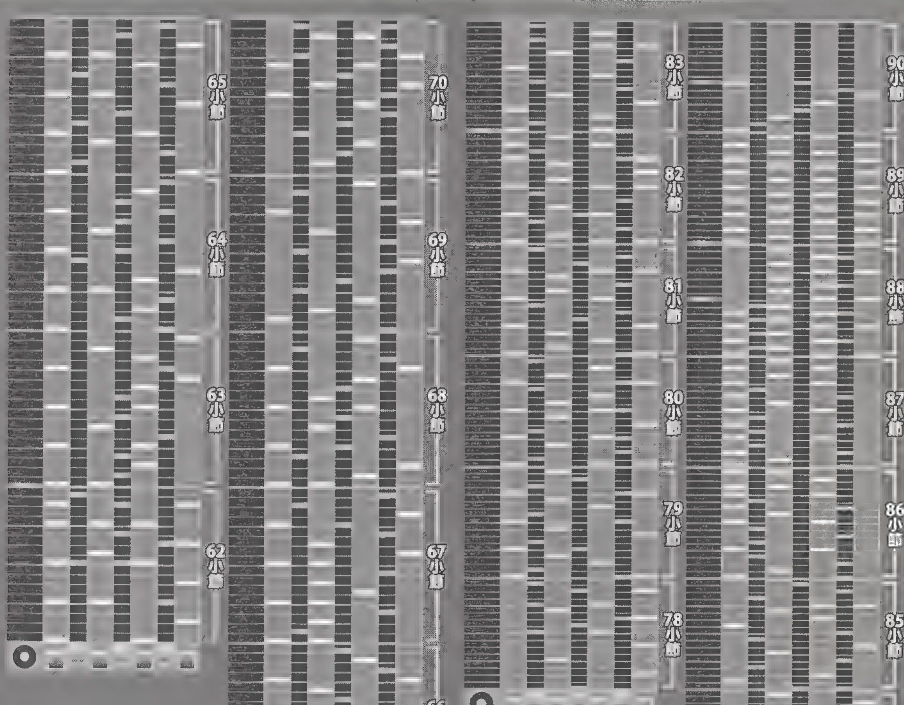
今回攻略する楽曲は、☆12の中でも速いわ、縦連打はあるわと、難所盛りだくさんの譜面。指が着いていかない人も、参考にしてイメージトレーニングに励んでみるといいかも!?

☆12の曲とクリアレート(11月1日現在)

☆12リスト	クリアレート
A	35%
AA	36%
BLOCKS	45%
Colors<radio edit>	19%
FAKE TIME	6%
gigadelic	23%
Innocent Walls	28%
moon_child	26%
One More Lovely	5%
one or eight	29%
PLEASE DON'T GO	17%
rage against usual	14%
Scripted Connection⇒	18%
Spica	43%
stoic	37%
V	21%
冥	7%
ピアノ協奏曲第1番"蠍火"	4%
桜	21%
雪月花	22%



頭で考えるだけでは太刀打ちできない最高難度の楽曲たちがひしめく☆12フォルダ。ある程度腕に自信が出てきたら、クリアレートの高い順番にプレイしてみるといいだろう。



HAPPY BPM:200

Risk Junk 「One More Lovely」

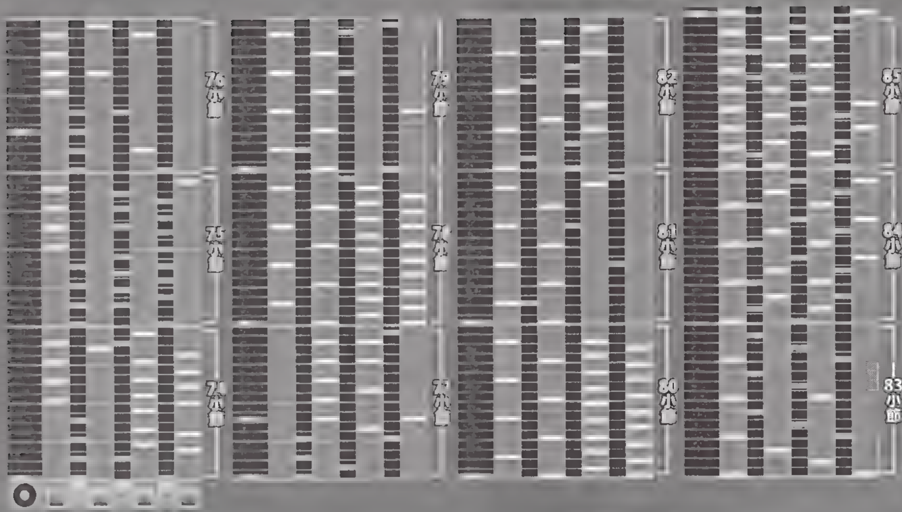
BPM200の中、高密度の発狂地帯から容赦が無い"ラス殺し"と、高難度曲のお約束が詰まった1曲。難しいスクラッチが無く、鍵盤に集中できるのはうれしいところ!?

62~70小節 リズム+階段も早いと……

[illegible] 連指を最適化しておきたいところだ。

78~90小節 発狂からラス殺しをさばけ!!

[illegible]



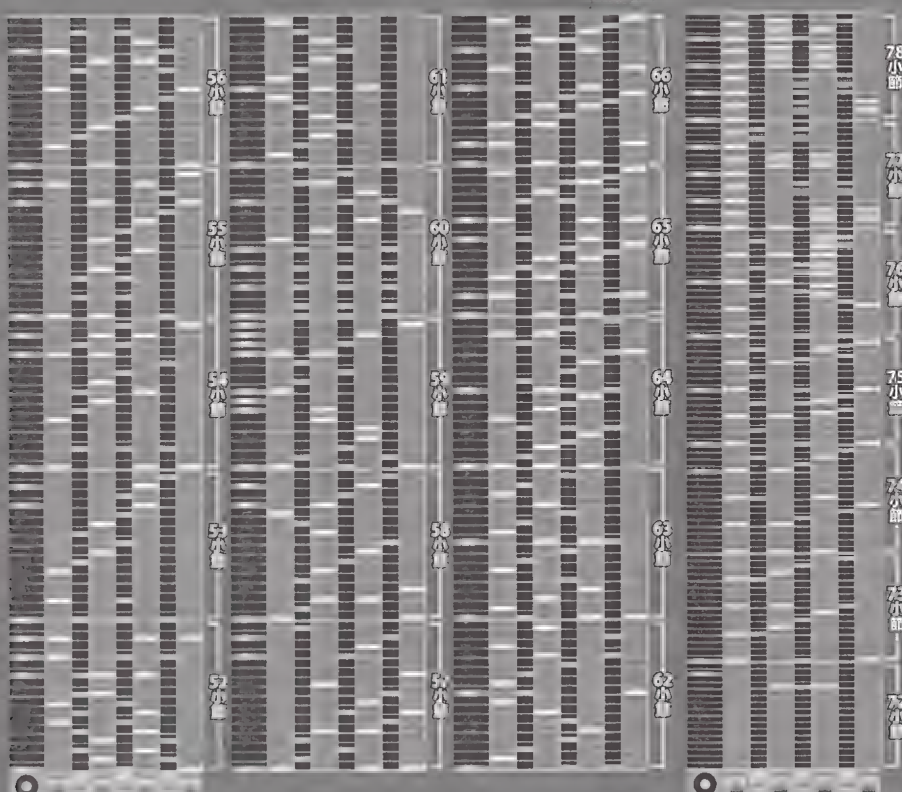
HARD ROCK BPM:200

dj REMO-CON「FAKE TIME」

後半だけ難しい譜面の典型例。16分間隔以下の交互連打、そして同時押しで構成された3連符が終了間際のグルーヴゲージに襲い掛かる!!

74~85小節　交互連打を耐え、最後に備えろ!!

まずは80小節までに計[illegible]が鬼門。両手で交互にたた[illegible]オブジェを処理するか、5[illegible]簡略化して右手で担当す[illegible]ージの維持に努めたい。そ[illegible]



DIRGE BPM:165-188

virkato「ピアノ協奏曲第1番"蠍火"」

同時押しの絡んだ高速階段とともに、高頻度で出現する難しいスクラッチが腕の動きを悩ませる。さらに最後にはリズムの違う縦連打の混合が出現。君は耐え切れるか?

52~66小節　高速階段+地獄のスクラッチ

BPMが変化しながら展開[illegible]の54小節目の最後のよう[illegible]スクラッチという流れでグル[illegible]になる64~66小節間。スク[illegible]すいので要注意だ。

76~78小節　縦連打をいかにさばくか

最後は縦連打だらけの[illegible]打は負荷分散が難しいの[illegible]れてこの地帯に臨むしか[illegible]左手で1とスクラッチを担[illegible]きるが、2P側[illegible]返すスキルが必要となる。

まとめ。

[illegible]

☆12ともなると、頭を使うだけでは歯が立たないこともしばしば。今回攻略した楽曲であれば、最低でも「両手ともにBPM200の16分をある程度認識、処理できる」、「小指による小さなスクラッチができる」、「BPM180程度の16分で構成された縦連打をある程度たたける」といったスキルが無いと、グルーヴゲージを赤まで持っていくことすら難しいだろう。これらの技能は日々のプレイの積み重ねがすべて。とはいえ、こういった難曲をプレイすれば、自分に足りない能力を認識することはできる。あとは欠点を克服するためにひたすら修錬を積む、この繰り返しである。次回作まで、サボらず頑張りましょう!!



☆12最強最後の難関、それが「冥」。BPM200で容赦の無い同時押し入りの階段、随時BPM変化地帯など、極悪難度を誇る。努力し続けた者のみがクリアに至るいばらの道だ。

神キャラで闘劇予選を勝ち抜け!!

NEOGEO BATTLE COLISEUM

・ネオジオ バトルコロシアム・™

闘劇タイトルに選ばれ、攻略記事も継続が決まった「NBC」。今回は闘劇を目指すためのシステム面おさらいと、"唯一神"Mr.BIGの攻略をお届けするぞ！

ネオジオ バトルコロシアム
■メーカー　SNKプレイモア／セガ
■ジャンル　2D対戦格闘
■操作方法　8方向レバー＋5ボタン
■発売日　2005年7月27日（稼働中）
■使用基板　ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）



NBC 絶対戦術伝授～第1回～
ステップのススメ

『NBC』には数多くのステップが存在する。まずはそれぞれのステップの性能と使い方をマスターし、来る闘劇に向けて特訓に励もう。

各種ステップ使ってる？

『NBC』には、ステップ、タクティカルステップ、GCステップ、ACタクティカルステップと、4種類のステップが存在する。今回は対戦において特に重要となる、タクティカルステップとGCステップについておさらい。一見すると似ているが性能はかなり違うので、その詳しい使い方を改めて確認してみよう。



通常のステップ～ランはかなり速い。接近手段として使えば、あっという間に相手の懐へ。

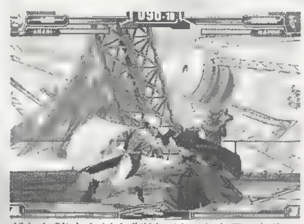
最高の接近手段！ タクティカルステップ

パワーゲージを0.5本消費し、一定距離を素早く前進するタクティカルステップ。動作中は打撃に対して無敵になる上、ボタンを押せばすぐに攻撃を出すことが可能。相手のけん制技を避けつつ接近し、さらに攻撃へ転じられるのだ。タイミングが合えば、相手のけん制技の硬直に反撃が決まることもあるぞ。けん制技が弱いキャラでも比較的安全に相手の懐へ入れるため、地上戦の要となるシステムだ。

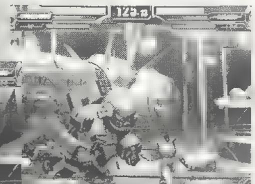
また、接近戦で不意に使用し、強引に近付いて打撃と投げの二択を迫るのも有効。弱攻撃連打でも止められにくいため、相手にとっては脅威となるはず。ただし、動作中は通常投げを出せないことに注意。通常投げを狙うときは、動作終了後に入力すること。

逆に相手がタクティカルステップを使いそうなら、ステップから投げを狙うほか、バックステップをするのも効果的。相手のタクティカルステップにこちらのバックステップを合わせれば、間合いを維持しつつ相手にパワーゲージ0.5本を無駄遣いさせられる。

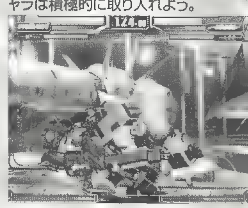
ただし、自ら画面端に近付いてしまうため、位置によってはその後の展開が辛くなることに注意したい。



どんな強力なけん制技でも、タクティカルステップを使えば避けつつ接近＆攻撃可能。



無敵状態から投げられるので阻止されにくい。コマンド投げを持つキャラは積極的に取り入れよう。



ある程度近付いたら、タクティカルステップで無理やり密着してコマンド投げを狙ってみよう。

防御面の最重要項目！ GCステップ

ガード硬直中に素早く➡➡と入力すると、パワーゲージを0.5本消費して行なえるGCステップ。ガード硬直を素早くキャンセルし、一定距離を素早く前進するシステムだ。タクティカルステップと同じく、動作中は通常投げ以外の攻撃を出せるので、相手の技をガード後の反撃に利用できる。

ただし、GCステップは無敵時間が無いため、密度の濃い攻撃に割り込むのは不可能。また、ヒットストップの短い攻撃に対しては、入力が難しいという難点もある。相手の連係を覚え、反撃できるポイントのみで使うのが理想だ。

また、相手の高い打点のジャンプ攻撃をガードした際に、攻守を入れ替える手段としても役立つ。本作はジャンプ強攻撃のガード硬直時間が長いため、打点が高くてもガード後は大幅に不利。しかし、ガード直後にGCステップから攻撃を出せば、相手の着地後の攻めに割り込めるのだ。発生が早い技を使えば、着地前～着地硬直に攻撃を確定させられることもあるぞ。

素早い反応と操作が必要となるものの、確定反撃にならずとも大幅に不利な状況を打破できる行動なので、積極的に使ってみるといい。



たとえガード後に有利な技でも、素早くGCステップから攻撃を出せば反撃できるぞ。



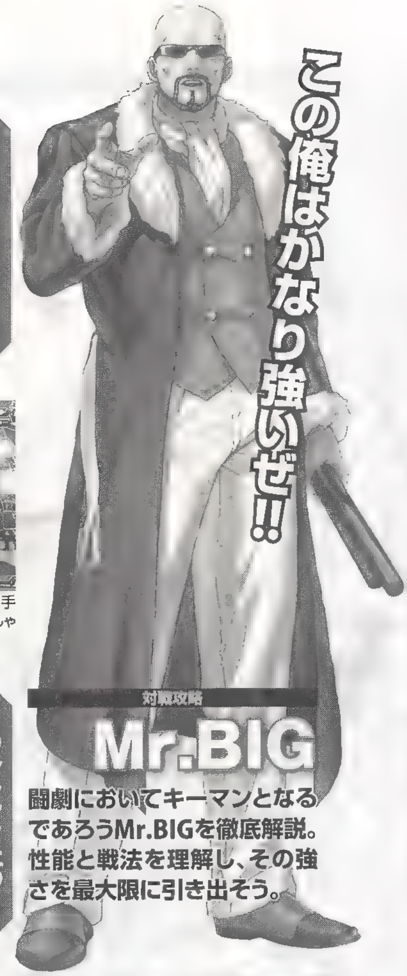
高い打点のジャンプ攻撃は、対空技で返しにくい。そこで、ガードしてすぐにGCステップし……、



発生の早い技で割り込む。ここから連続技が決まることも多いので、手になじませておきたい。

ランガイコロシアム
●ACタクティカルステップの可能性：パワーゲージを1本消費し、特定の通常技をキャンセルして対打撃無敵のステップを繰り出すACタクティカルステップ。強攻撃→ACタクティカルステップ→強攻撃とつないで連続技のダメージアップを図ったり、対打撃無敵を生かしてGC交代を回避するのに使えるぞ。けん制技から連続技を狙えたりするので、研究の余地はありそうだ。

この俺はかなり強いぜ!!



対戦攻略

Mr.BIG

闘劇においてキーマンとなるであろうMr.BIGを徹底解説。性能と戦法を理解し、その強さを最大限に引き出そう。

本命はしゃがみD

Mr.BIG最大の狙いは、リーチが長い上に単発でヒット確認して連続技(欄外参照)を決められるしゃがみD。中間距離で相手の様子を見つつ間合いを測り、差し込むように当てていくのが基本だ。しゃがみDはスキが小さいため、相手に跳び越されても上半身無敵のAC同時押しスピニングランサーが間に合うぞ。

非常に強力なしゃがみDだが、タクティカルステップを合わせられるとさすがに反撃確定。タクティカルステップを狙う相手には安易に出さず、バックステップやしゃがみA連打を多めに使って対処しよう。Mr.BIG唯一の弱点といえるポイントなので、さばけるようにしておきたい。

中間距離では、攻撃判定の強いジャンプDで跳び込むのもアリ。通常技による対空をつぶしやすいので、対空系の必殺技が無いキャラには低リスクで跳び込めるのだ。相手が地上戦に集中し始めたら、適度に交ぜていこう。

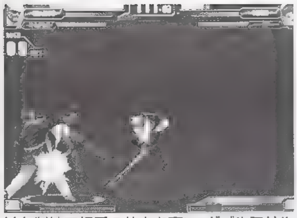
接近戦ではステップの速さを生かし、ステップ→通常投げで相手のガードを崩していく。対となる選択肢は、ステップしゃがみB→しゃがみAが効果的だ。ヒット確認からダブルアサルトなどにつないで体力を奪おう。また、しゃがみB×2→しゃがみA→ドラムショットタイフーンとつなげば、ヒット確認がしやすくダメージも大きいぞ。



中間距離で様子を見つつ、相手が攻撃を空振りしたら素早くしゃがみD。ヒット確認して……、



ヒット時は必殺技やダブルアサルトへつなげば、大ダメージを与えられる。これが強さの根幹だ。



けん制技で相手の体力を奪い、ダブルアサルトを決めて交代するのが理想的な流れ。

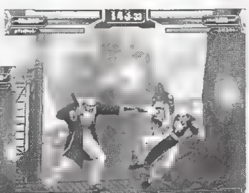
ワンランク上のMr.BIG目指す

さらに上を目指すなら、地味ながら遠距離立ちA、しゃがみA、各種スピニングランサーの使い方がカギとなる。

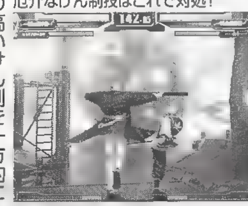
遠距離立ちAとしゃがみAは判定が強く、使い分ければ相手のけん制技のほとんどをつぶせる。前述したようにしゃがみDはややリスクが伴うので、上級者相手にはこちらを軸に闘おう。特に、タクティカルステップ対策にもなるしゃがみA連打は重要だ。

BD同時押しのスピニングランサーは、出した瞬間からひざ〜胴体が無敵になるため、打点の高いけん制を一方的につぶすことができる。空振りしてもレバー後ろで下がれば反撃を受けにくく、ヒットさせれば確実にダウンを奪えるのが魅力だ。中間距離で適度に出すことによって、相手のけん制技を抑止できるぞ。

また、空中を進むタイプの飛び道具を回避することも可能。間合いが近ければ、飛び道具を見てから出してレバー前で前進すれば、回避しつつヒットさせられる。



遠距離立ちAは地味ながら、相手の動きを止めるのに役立つ。適度に交ぜると効果的だ。



BD同時押しのスピニングランサーはひざの上から胴体が無敵。厄介なけん制技はこれで対処!

苦手キャラ・ロバートをクラッシュ!

しゃがんでいても龍撃閃・上段が当たってしまうため、間合いが離れてしまうと厄介なロバート。龍撃閃・上段はBD同時押しスピニングランサーで、龍撃閃・下段は垂直ジャンプとタクティカルステップで回避しつつ接近しよう。BD同時押しスピニングランサーは、早めに出して終わり際で避けるのがコツ。引き付けて出すと、次の龍撃閃・下段をくらってしまうのだ。



タクティカルステップとスピニングランサーを使い分けて龍撃閃を回避し、接近せよ!



中間距離での龍撃閃・下段に対しては、思い切ってクロスダイビングを合わせていこう。

『NBC』は一人じゃ闘えない! パートナーはどうする?

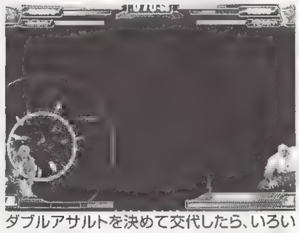
Mr.BIGは連続技にパワーゲージをさほど必要としない上、重要システムのダブルアサルトを決めやすいので、どのキャラと組んでもOK。

あえてオススメを挙げるなら、相手のMr.BIGと闘いやすいキャラか、守りが堅くMr.BIGの体力が回復するまでの時間を稼げるキャラとなる。

また、Mr.BIGの「ダブルアサルトを決めて交代」という理想的な流れを考えると、ダブルアサルトヒット後の間合い(画面端と端)で主導権を握れるキャラもオススメだ。

マルコ

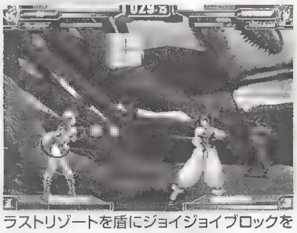
遠距離戦のスペシャリストといえるマルコ。Mr.BIGがダブルアサルトを決めて交代したら、ブラック・グレネード×2(強→弱)→カモン・ヒャクタロウと出せば主導権を握れる。接近戦も強力で、負けているときは自力で逆転を狙えるのも頼もしい。



ダブルアサルトを決めて交代したら、いろいろとバラまいてペースをつかもう。

アイ

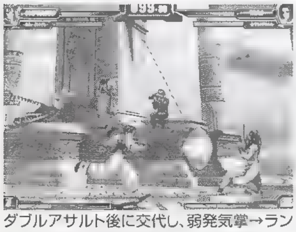
攻撃能力はあまり高くないが、ジョイジョイブロックやラストリゾートのおかげで時間稼ぎ能力に長けている。この組み合わせでの先鋒は、もちろんMr.BIG。先にダブルアサルトを決めて交代できれば、かなり有利な展開に持ち込めるぞ。



ラストリゾートを盾にジョイジョイブロックを設置。Mr.BIGの体力回復まで粘るのだ。

ほたる

接近戦キャラの筆頭といっていいほたる。ガード崩し能力と攻め持続能力が高いので、一人になっても何とかなるのが心強い。Mr.BIGがダブルアサルトをヒットさせた後は、交代後に弱発気掌を撃ち、ランで追い掛けて接近して攻め込もう。



ダブルアサルト後に交代し、弱発気掌→ランで攻め込む。接近後は二択で一気に決めろ!

●Mr.BIG連続技集:「しゃがみB→しゃがみA→BD同時押しスピニングランサー(相手立ち状態限定)orドラムショットタイフーンor強ライジングスピア(至近距離限定)orダブルアサルト(至近距離限定)」「しゃがみD→強クロスダイビングorドラムショットタイフーンorダブルアサルト」「近距離立ちD→強カリフォルニアロマンス(2ヒット目)→強ライジングスピア」

全国大会リポート&出場者が使う選手の傾向

ヨーロピアンクラブスから新たに導入された「5R」。この、レアカード5枚以下というレギュレーションを採用した、初の全国大会が開催された。今回はそのリポートとベスト4進出チームのフォーメーションに加え、大会出場者の使用選手データをお届けする。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
ヨーロピアンクラブス 2004-2005
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：2005年7月(稼働中)
■使用基板：NAOMI2

WORLD CLUB
Champion Football™
European Clubs 2004-2005

ZAP U5 WRE
（関西B・1位）

BEST 4

基本フォーメーション=4-3-3



①=ロナウジーニョ（黒）
②=ジョージ・ウェア（ALE）
③=サミュエル・エトー（レア）
④=リオネル・スカローニ（白）
⑤=シモーネ・ペロッタ（白）
⑥=ヨナタン・ゼビナ（白）
⑦=ジョルジュ・アンドラーデ（白）
⑧=ヒルフレド・ボウマ（白）
⑨=カルロス・プジョル（レア）
⑩=コロ・トゥーレ（白）
⑪=ジャンルイジ・ブッフォン（レア）
■控え選手
ジブリル・シセ（白）
シャビ・アロンソ（白）
マヌエレ・ブラージ（白）
ピリカ（白）
ネルソン・ヴィヴァス（白）

ドSRラーメンm
（東京A・2位）

BEST 4

基本フォーメーション=4-3-3



①=ティエリ・アンリ（レア）
②=ヘンリク・ラーション（黒）
③=ルート・ファン・ニステルローイ（レア）
④=オスマン・ダボ（白）
⑤=エドガー・ダビッツ（黒）
⑥=ガイスカ・メンディエタ（黒）
⑦=ネルソン・ヴィヴァス（白）
⑧=ミカエル・シルベストル（白）
⑨=コロ・トゥーレ（白）
⑩=ジョルジュ・アンドラーデ（白）
⑪=クリスティアーノ・ルパテッリ（白）
■控え選手
ルイス・ガルシア（白）
マレク・ヤンクロフスキ（白）
エステバン・カンビアッソ（白）
パオロ・カンナヴァロ（白）
イゴール・トゥドール（白）

大会出場者32名に最も支持された選手は？

ここでは、大会出場者がどんな選手を使っていたかを紹介していく。レアとスペシャルばかりになるかと思われたが、トゥーレやシルベストルといった能力値の高い白カードが上位に食い込んだ。U-5のチームがいくつかあったりしたことと、5Rのチームでも財政難対策として組み込まれたと考えられる。

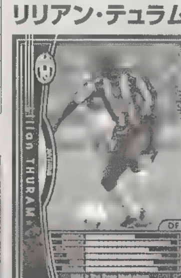
順位	選手名	ポジション	使用数
1	ティエリ・アンリ	FW	レア=13、黒=1
1	ジャンルイジ・ブッフォン	GK	レア=7、黒=7
3	パトリック・ビエラ	MF	レア=6、黒=7
3	リリアン・テュラム	DF	レア5、黒=8
3	パオロ・マルディーニ	DF	レア=3、黒=10
6	コロ・トゥーレ	DF	白=12
6	ミカエル・シルベストル	DF	レア=1、白=11
8	ファビオ・カンナバロ	DF	レア=5、黒=5
8	ジダ	GK	黒=6、白=4
8	アレッサンドロ・ネスタ	DF	レア=4、黒=6
8	アンドリー・シェフチェンコ	FW	レア=9、黒=1
12	エドガー・ダビッツ	MF	レア=2、黒=7
12	パベル・ネドベド	MF	レア=7、黒=2
12	ジョルジュ・アンドラーデ	DF	白=9
15	ルート・ファン・ニステルローイ	FW	レア=6、黒=2
15	ステファン・アッピア	MF	白=8
15	イゴール・トゥドール	DF	黒=3、白=5
18	ロナウジーニョ	FW	レア=6、黒=1
18	ネルソン・ヴィヴァス	DF	白=7

ティエリ・アンリ



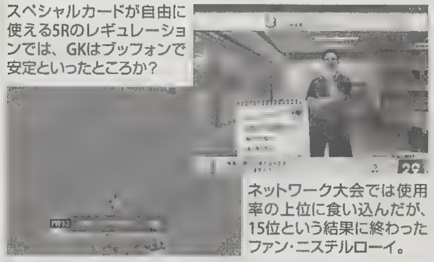
高い決定力と突破力を兼ね備えたフランスの万能ストライカー。そのスピードを生かして、大会ではアンリを左ウィングとして起用するチームが多かった。

リリアン・テュラム



DFで最上位をマーク。同じ順位となったマルディーニ同様、守備力が高いだけな く足が速いので、センターとサイド両方こなせるところが評価されたのだろう。

スペシャルカードが自由に使える5Rのレギュレーションでは、GKはブッフォンで安定といったところか？



ネットワーク大会では使用率の上位に食い込んだが、15位という結果に終わったファン・ニステルローイ。

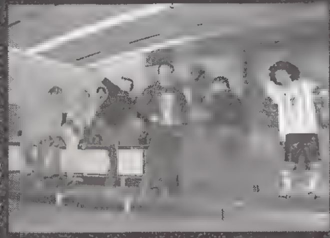
大会出場チームで最も多かったフォーメーションは4-3-3だった。ちょうどこの上で紹介している「ドSRラーメンm」チームのように、DFは4バック、3人のCH（またはボランチ）、左右のウィングにCFという布陣だ。逆に3バックのフォーメーションは全く見られなかった。サイド突破が鍵を握る本作では、4バックが必須なのか？

WCCFトレード隊リポート

全国大会終了後には毎度おなじみトレード隊が開催された。今回もファミ通のマグナマ吟、ブンブン丸両氏と私、たてしゅが司会進行を担当。貴重なレアカードのセットが入った封筒をかけた、白熱のクイズバトルが繰り広げられた。

大会同様にこちらの参加者のレベルも非常に高く、次々に出題される難問、奇問にも正解を連発。まさに激戦！（by假野剛彦アナ）。さらにカードに描かれた選手のポーズをまねるポージングクイズでは、思わぬ珍客(?)が飛び入りで参加し、会場は爆笑の渦に包まれた。

当日、朝から晩まで会場を離れず熱心に参加してくれた皆さん、そして数々のパフォーマンスで会場を盛り上げ続けたセガ開発のテラドーナさん、本当にお疲れ様でした！



ファーディナンド（レア）のポーズをまねる参加者。一人だけ手でボールを触る人が居るのは気のせい!?



クイズで勝ち残った人には、レアカードのセットを進呈。遠方から駆け付けたかいがありましたね！

WCCFグッズもプレゼント



こちらの参加者は、門外不出の非売品グッズをゲット。傘とビジネスバッグの2点セットをお持ち帰り！

記念すべき新レギュレーション「5R」初の優勝者は？

新レギュレーション「5R」の全国大会は、11月13日に[illegible]セガ本社で開催された。[illegible]は日本全国のエリア大会突破者に、第4回カップ[illegible]ースカップ[illegible]ーンへC・KV（本大会ではCLUB・K＾1V）と、ネットワーク[illegible]いた[illegible]の栄冠が争われた。

まず四人一組で3試合の予選グループリーグが行なわれ、[illegible]った8名が決勝トーナメントに進出（ベスト8進出チームは以下のトーナメント表を参照）。

決勝トーナメントでは関西地区代表の[illegible]を見せつけたが、優勝したのは[illegible]した「ラ・ブルー・アンサンブル」[illegible]のチャンピオンとなった。

[illegible]について触れておこう。ヨーロピアンクラブスでは、左サイドを突破して[illegible]クするチームが多い。本大会でもそれは同じ[illegible]はり全国大会に進んで来るだけあって[illegible]サイドを[illegible]れているチームが多かった。



[illegible]の栄冠はラ・ブルー・アンサンブルの頭上に輝いた。

ラ・ブルー・アンサンブル
（[illegible]・1位）

優勝



基本フォーメーション＝4-3-3

- ①＝ティエリ・アンリ（レア）
- ②＝ダビド・トレゼゲ（黒）
- ③＝ジネディーヌ・ジダン（レア）
- ④＝パトリック・ビエラ（黒）
- ⑤＝クロード・マケレレ（黒）
- ⑥＝ディディエ・デシャン（レア）
- ⑦＝ウィリアムガラ（黒）
- ⑧＝ローラン・ブラン（レア）
- ⑨＝マルセロ・デサイー（レア）
- ⑩＝リリアン・テュラム（黒）
- ⑪＝セバスティアン・フレイ（黒）

■控え選手

- ジブリル・シセ（白）
- ロベール・ピレス（黒）
- オスマン・ダボ（白）
- ミカエル・シルベストル（白）
- マルタン・ジェトゥー（白）

W／Gヌエボ・トリデンテ
（関西B・2位）

準優勝

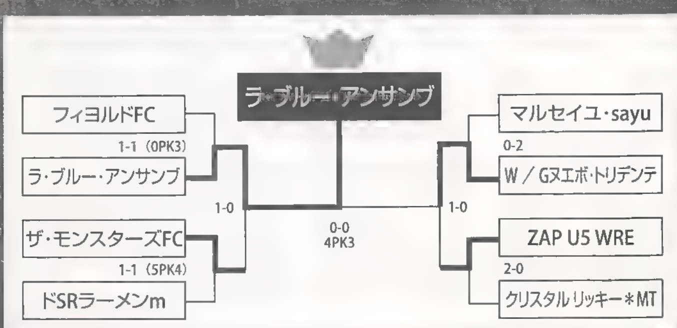
基本フォーメーション＝4-3-3

- ①＝アリエン・ロッベン（レア）
- ②＝アンドリー・シェフチェンコ（レア）
- ③＝スティーブン・ジェラード（レア）
- ④＝[illegible]ウベルト（黒）
- ⑤＝パトリック・ビエラ（レア）
- ⑥＝フラヴィオ・ジャンピエレッティ（白）
- ⑦＝アレッサンドロ・ネスタ（黒）
- ⑧＝ウィリアム・ガラ（黒）
- ⑨＝カルロス・プジョル（レア）
- ⑩＝イバン・コルドバ（黒）
- ⑪＝ジダ（黒）

■控え選手

- クリスティアーノ・ルカレッリ（白）
- ハリー・キューウェル（黒）
- デヤン・スタンコビッチ（黒）
- ジョゼ・マメーデ（白）
- パオロ・モンテーロ（黒）





決勝トーナメントでは準々決勝と準決勝でそれぞれ東京勢同士（ザ・モンスターズFC vsドSRラーメンm）、大阪勢同士（ZAP U5 WRE vs W／Gヌエボ・トリデンテ）の対決が繰り広げられた。しかもエリア決勝戦と同じカードだ。どちらの勝負もエリア決勝戦で負けたチームがリベンジを果たしている。それだけ実力が伯仲していたということだろう。



ガレージエクステンション始動!!

BATTLE GEAR 4

BGファン同士が世界を共有できるガレージエクステンションシステムがついに始動！　そして隠しコース＆カーの公開だ！

NESYS TAITO NET ENTRY SYSTEM
TXSURROUND
TAITO Type X

バトルギア4
■メーカー：タイトー
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ギア＋サイドブレーキ
■発 売 日：2005年6月下旬(稼働中)
■使用基板：TAITO Type X＋(プラス)

Text:ずるずる

前作でも、チーム戦など複数プレイヤーでBGの世界を共有できるシステムが存在したが、そのBG4版ともいえる「ガレージエクステンション」がついに始動！

このガレージエクステンションとは、BG4ガレージの新サービス。チューニングシステムとは異なり有料となる。料金は30日につき300円の設定だ。

今回は、新しい試みがたくさん詰まっているこの新システムを徹底的に紹介するぞ。

お待たせしました！ アルカディアカップ開催!!

[illegible]

第1回
期　日：2006年1月15日(日)～1月31日(火)
コース：上級順走
車　種：マツダ RX-7(FD3S) チューンドクラス限定

第2回
期　日：2006年2月15日(水)～2月28日(火)
コース：[illegible]級順走
車　種：全車種 ノーマルクラス限定

第3回
期　日：2006年3月15日(水)～3月31日(金)
コース：[illegible]級順走
車　種：全車種 チューンドクラス限定

ついに、ガレージエクステンション（有料サービス）が利用できる!!

①チーム運営

ガレージエクステンションの稼働がスタートしたことで、新たに加わった「チーム運営」について詳しく説明していこう。

今までは自分一人でタイムアタックやイベントレースを行なっていたが、このシステムの採用により、ほかのガレージのユーザーとチームを結成することができるようになった。個人ではなく、チーム同士での戦いは今までとはまた違った楽しみがあるぞ。

●自分のチームを旗揚げできる

自分のチームのメンバー募集が可能。「加入申請」があった車を判断して受理・拒否を行なえる。受理するとチームメンバーに加えられる。

●ほかのチームにマイカーを加入できる

加入希望のチームに「加入申請」を出すことができる。チームのリーダーにそれが受理がされるとメンバーの一員になれる仕組みだ。

●チームBGを稼いで、「チームランキング」を競える

順位はチームBG（チーム専用のバトルゴールド）の多さで決定される。チーム運営にもこのチームBGが必要だ。メンバーが多ければ資金集めに有利だが、維持に必要なチームBGも多くなってしまう。運営費の徴収日にチームBGがマイナスになるとチームは解散になってしまうぞ。

●チーム内でステッカーを共有できる

チームステッカーはチーム内で共有でき、ボンネットに貼ることができる。パーソナルステッカー（個人ステッカー）はそれとは別に貼れる。

●リーダーはメッセージを送れる

リーダーが設定したメッセージをメンバーのゲーム時に表示できる。

②ライバル指定・募集

●ライバルを指定することが可能

「ライバル募集リスト」または「チームメンバー」から検索して、ライバルを指定することができる。（エクステンション無しの場合はランキング検索のみできる）

●ライバルを募集できる

「ライバル募集リスト」にエントリーすると、自分の車をライバル指定してもらうことが可能。

③オリジナルステッカー

●オリジナルのステッカーを作成して、マイカーに貼れる

オリジナルのステッカーを自由に作成し、マイカーに貼ることができる。（エクステンション無しの場合は、あらかじめ用意されているステッカーのみ）

PCから利用の場合：市販の画像編集ツールで作成した画像を使用可能
携帯電話から利用の場合：簡易ステッカーエディターで文字と色を入力できる

④オリジナルメッセージ

●メッセージを自由に作成

タイムアタック時の対戦相手へ送るメッセージ（最大23文字）を自由に作成でき、レースシーンを盛り上げることができる。（エクステンション無しの場合は既存のメッセージのみ）

⑤コース別タイム詳細表示

●理論値も見れる

コースごとのタイムレコードを、各ラップや区間ごとに細分化して見ることができる。理論値も見られるので、自分の走りの分析に最適。

新レイアウトの 隠しコース 二つが出現!!

注目の隠しコースは新レイアウトの超初級と歯ごたえ十分の超弩級の二つだ！

BGシリーズではもう恒例となっているが、今作も当然ながら隠しコースが存在！

そのコースとは、超初級コースと超弩級コースの二つ。

超初級コースはオーバルコースがベースとなっているのだが、それぞれのコーナーで若干Rが違うため、予想よりテクニックが必要なコースだ。

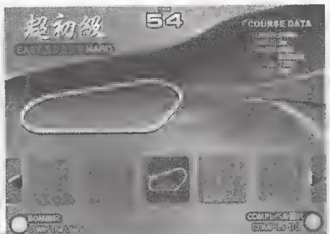
超弩級コースは、上級コースのように外国のイメージが色濃く出たコース。これまたその名に恥じないかなりのテクニカルコースとなっている。

超初級 COURSE

LENGTH: 2458m
HEIGHT: 2m
SEASON: JUNE SUMMER
TIME: 17:00
WEATHER: FINE

ワンポイント攻略

基本的にはアウトインアウトでラインをつないでいけばいいが、立ち上がりでバンクを利用して加速させたり、逆にバンクを上らないようにしたりと車のパワーによってラインが変わってくるぞ。





速い車では意外と、最速ラインをトレースし続けるのは難しいぞ。

バンクのついたコーナーをどこまで攻められるか。当然ウォールギリギリまで！

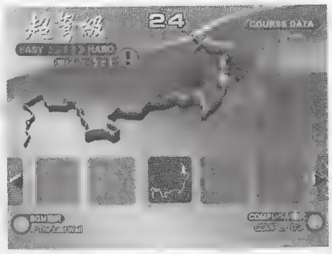
前作までの超初級コースというと楕円形に近い単純なコースレイアウトだったが、今作の超初級コースはアメリカのオーバルコースを彷彿させるバンク付きのレイアウトとなった。バンクを意識したライン取りや、オーバーテイクボタンの使いどころなど、思ったより攻略要素が多いコースだ。

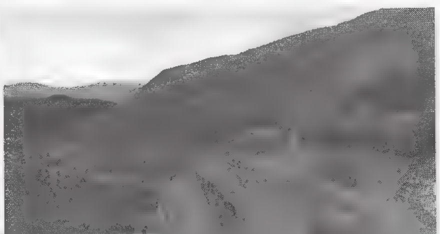
超弩級 COURSE

LENGTH: 7403m
HEIGHT: 167m
SEASON: JULY SUMMER
TIME: 14:00
WEATHER: CLOUDY

ワンポイント攻略

難度が高いのは当たり前！ 相応のブレーキングとコーナリングテクニックが必要だが、一番の注意点はコース幅が狭いこと。旋回するクルマの横幅などにも十分に気を付けないと接触することになる！

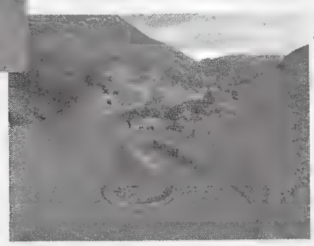






九十九折りのコースレイアウトは当たり前！ さらに高低差があるのだから加減速の調整が非常に難しい。

きついヘアピンコーナーの前後が、直線になっていないことがさらに難度を上げている。



曲がる角度が180度以上のヘアピン。いかにテールを振れるかが重要。

弩級に「超」が付くのだからその難度は半端なレベルではない！

今回は国内の峠道のイメージから脱却し、上級コース同様に外国の山坂道を踏襲したコースレイアウトとなっている。路面も微妙にうねりがあり、一瞬の油断も許されない。「WRC」で走るコースをイメージすると分かりやすいぞ。

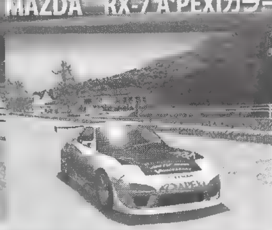
Sクラスの 隠しカー3台 が出現!!

隠されていたクルマはオールラウンドのチューンを施されたSクラスの3台だ！

隠しカーは、なんとタイトーがスポンサードしているアペックスカラーの『RX－7』、いつになっても色あせない『BNR34』、そして日産復活の証『Z33』の3台。チューン済みで調整は不可能だぞ。

MAZDA RX-7 A'PEXiカラー

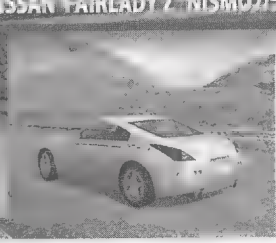




今村陽一氏がD1グランプリでドライブするマシンのレプリカだ。

NISSAN FAIRLADY Z NISMOカラー

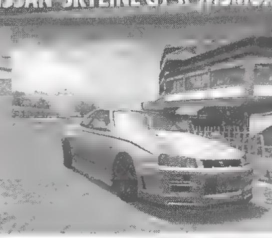




ドレッシーなZをニスモチューンで武装すると、かなり精悍なクルマに変身！

NISSAN SKYLINE GT-R NISMOカラー





日産車に乗るならやはり直系のチューン。ニスモで武装した『GT－R』だ。

緊急告知!! バトルギア3 Tuned最終戦開催！

ついに『BG3 Tuned』のサーバーがお役目終了となる。それを受けて最後のイベントが行なわれることになったぞ。期間は12月1日から15日まで。詳しくはbattlegear.netを見てくれ！

ちょっと気になる現象を解明

MELTY BLOOD Act Cadenza

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。

アークドライブ	AD
ブラッドヒート	BH
ブローバックエッジ	BE
マジックサーキット	ゲージ
ヴァイタルソース	赤ゲージ
【 】内	ヒートエッジでのつなぎ
・	特定の通常技のつなぎ
BE○○	○○のブローバックエッジ
EX○○	○○のEXエッジ
Ⓒ➡	キャンセル
Ⓙ➡	ジャンプキャンセル
Ⓢ➡	スーパーキャンセル

メルティブラッド アクトカデンツァ
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：[illegible]
■使用基板：[illegible]

IMPRESSION

分かりにくかったシステムが次第に解析され、ますますやり込みに磨きが掛かるかと思います。闘劇魂vol.2にも攻略＋フレームデータ＋対戦動画があるので、こちらもヨロシクです！

今回は、各種行動時にガードが優先されることを利用したテクニックを紹介。さらにそこから立ちガード不能現象や、連続技が空振りする状況を解明したぞ。攻略をしっかり読み込んで、対戦に役立ててほしい。

※攻略情報、技のデータは編集部が独自に調査したものです。1フレーム＝60分の1秒

Text メルブラ祭 [illegible]

システムをうまく活用しよう ガード優先を活用する

攻撃を受ける確率を減らすためのテクニックを紹介。また、一部の連続技が起き上がりに空振りする現象も解説するぞ。

行動のリスクを減らす

本作のほとんどの行動は、ガードとほぼ同時（正確には相手の攻撃が当たる2フレーム以内）に成立した場合、ガードが優先されて、事前に入力した行動が出やすい。

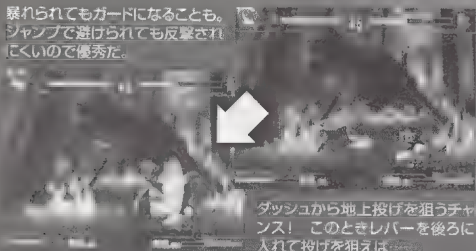
これを利用すれば、ダッシュから投げを狙う場合、➡⬅＋AD同時押しとする。相手が下段以外の技で暴れていたとき、ガードになりやすい。ほかにも、バックステップや、⬇⬋⬅コマンドの必殺技など、コマンドの最後がガード方向の技がそうなりやすい。[illegible]めるときに、[illegible]

また、必殺技は⬇⬋⬅コマンドだけでなく、コマンドの最後にレバーをガード方向に入れて出せば、どんな必殺技でもガードが優先[illegible]で出しても[illegible]の発生を考えると[illegible]ノーフレーム程度[illegible]すい。

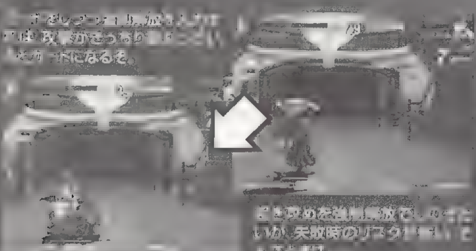
ガードが優先される主な行動

- 必殺技（最後にガード方向へ）
- 強制開放（最後にガード方向へ）
- 投げ技（後ろ方向に入力）
- バックステップ

暴れられてもガードになることも。ジャンプで避けられても反撃されにくいので優秀だ。



ダッシュから地上投げを狙うチャンス！ このときレバーを後ろに入れて投げを狙えば[illegible]



起き攻めを強制開放でしのぎたいが、失敗時のリスクが[illegible]

注目!! 連続技のスカりを解明！

対戦中にまれに起きる、相手の起き上がりに攻撃を重ねたとき、初段のみヒットし、次の攻撃が空振りしてしまう現象。どのような状況で起きるかが判明した。

この現象が起こるのは、前々号に紹介した、特定の起き上がり時に立ちガードができないキャラを相手にしたときのみ。アルクェイド、暴走アルクェイド、翡翠、メカヒスイ、遠野志貴、七夜志貴。

これらのキャラの起き上がりに攻撃を重ねたとき、相手がバックステップを入力し、こちらの攻撃の持続が重なると、バックステップのモーションの2フレーム目がキャンセルされ、立ちガードになる。そのままレバーを後ろ方向に入れていると、下段攻撃がヒットしてしまう。そしてその後に一瞬だけ無敵があるので、続く攻撃が空振りするのだ。

バックステップで下段攻撃を避けられないのは残念だが、続く攻撃は連続ヒットしないので、思わぬところで割り込むことも可能だ。



その後の攻撃をシールドや無敵技で迎撃[illegible]

連続技のスカりが起こることを予測して、バックステップを入力[illegible]



続く攻撃が空振りしてしまうことがある。バックステップを多用する相手には注意！

起き攻めで攻撃を重ねたとき、相手がバックステップを入力していると[illegible]

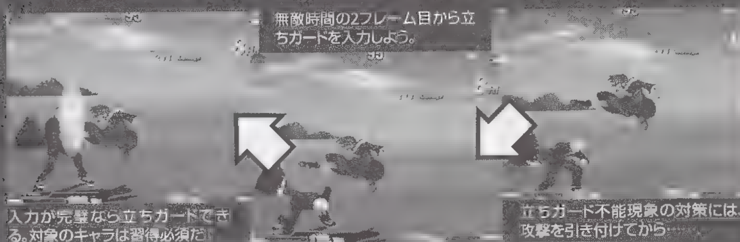
注目!! 立ちガード不能現象続報!

立ちガード不能現象は「起き上がりにある無敵時間の1フレーム目にガードポーズを取ると、そのガードポーズが解けるまで立ちガードできない」ことが判明した(飛び道具は例外)。このため、持続の短い技を重ねられたときはガードできることが多かったのだ。

さらに起き上がりにバックステップで回避しようとしても、攻撃を重ねられていると連続技のスカりと同様、立ちガードが優先されてしまうことが分かった。つまり、中段の重ねにはバックステップは無力となってしまうのだ。

こうなるとシールドや無敵技で切り返すしかないのだが、画期的な回避方法が見付かった。それは「**起き上がりの無敵時間2フレーム目から立ちガードを入力すること**」。こうすると重ねられた攻撃を立ちガードできる。

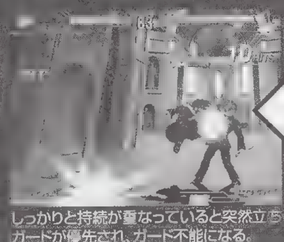
無敵時間の1フレーム目に立ちガードを入力すると、立ちガード不能になってしまい、無敵時間後に入力すると重ねられた攻撃はガードできない。つまり入力の猶予はわずか1フレームしかないので非常に難しい。しかし、甘んじて攻撃を受け入れるよりはいい。押しっぱなしのシールドや無敵技と併用して、対応していこう。



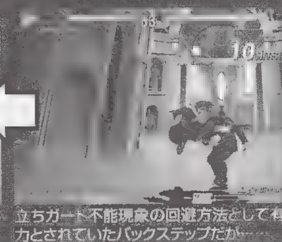
無敵時間の2フレーム目から立ちガードを入力しよう。

入力が完璧なら立ちガードできる。対象のキャラは習得必須だ

立ちガード不能現象の対策には、攻撃を引き付けてから……



しっかりと持続が重なっていると突然立ちガードが優先され、ガード不能になる。



立ちガード不能現象の回避方法として有力とされていたバックステップだが……

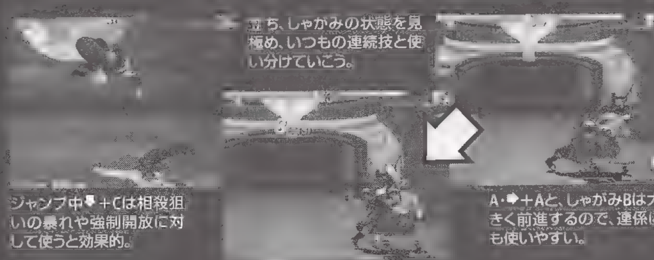
対戦ワンポイント シエル



状況に応じた連続技の使い分けで、かなりのダメージアップが図れる。チャンスを見逃すな!

A・➡+Aは立ちA始動なら、【A・➡+A↓しゃがみB↓しゃがみA↓A↓A・➡+A↓⬅+C↓しゃがみC↓立ちC】↓空中連続技。と、2回連続技に組み込める。めくりや後の反撃などに使っていこう。

ジャンプ中⬇+Cは、ヒット後、B空中ハイロゥ↓セブンスヘヴン↓追い打ちとつなぐ。つなぎが安定する上、かなりの威力になるぞ。



立ち、しゃがみの状態を見極め、いつもの連続技と使い分けていこう。

ジャンプ中⬇+Cは相殺狙いの暴れや強制開放に対して使うと効果的。

A・➡+Aと、しゃがみBは大きく前進するので、連係にも使いやすい。

対戦ワンポイント 遠野秋葉

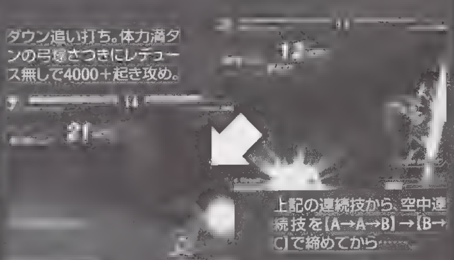


ビートエッジの構成を少し変えるだけで、お手軽にダメージ効率が上がる。手になじませておこう。

しゃがみAから連続技をつなぐ場合は、【しゃがみA×1~3↓立ちC↓しゃがみC↓BE立ちB↓⬅+C】↓空中連続技、とつなげよう。

威力の高い立ちCを、ダメージ補正の掛かりにくい地上のほぼ中に当てることで、大幅なダメージアップが望める。リバースピートで立ちAを使っていなければ、ガード時のフォローも可能だ。

ゲージに余裕があるときは【しゃがみA↓立ちC↓⬅+C】↓EX赫訳・紅葉↓(EX)獣を焦がすという連続技もオススメ。この後、ダウン中の相手に追い打ちができ、さらに起き攻めを仕掛けられる。



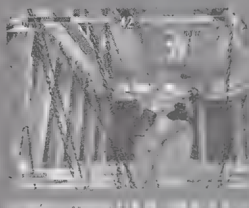
ダウン追い打ち。体力満タンの弓塚さつきにレデュース無しで4000+起き攻め。

上記の連続技から、空中連続技を【A→A→B】→【B→C】で締めてから……

2on2での構成は?

[illegible]





突発的情報コーナー

なぜなにMBAC

今回は2on2ということなので、チーム構成について考察してみました。

登場人物紹介

age:メルブラ塾1号生。理想のチームは、安定志向の暴走アルク&さつき。

KZA:メルブラ塾3号生。理想のチームは、理論値チームのシオン&シエル。

MBAC 十七分割

タイプ分け補足：立ち回りタイプとスピードタイプは戦法が似ている。立ち回りタイプの方が安定しやすいが、スピードタイプの方がかく乱しやすい。[illegible]

闘劇魂

極めし者の領域
思考の極致

闘劇'06最後の闘劇魂は、『バーチャファイター4 ファイナルチューンド』準決勝、【VFエリート】対【バンプアップ】。アキラの同キャラ対決「いのっち」対「ムッキー晶」をお届けしよう。極まった同キャラ戦の心理に迫る。

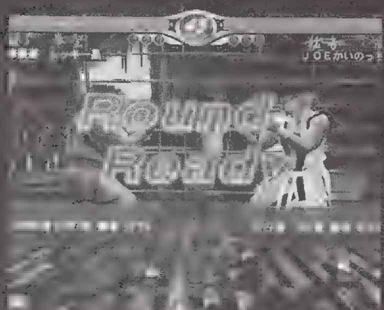
若手の最強プレイヤー同士が組んだ優勝候補筆頭の【VFエリート】が下馬評通りに優勝への階段を駆け上っていく。これに待ったをかけたのは、当日予選を勝ち抜けてきたベテランチーム【バンプアップ】だ。

先鋒戦は"鬼"と称される「いのっち」が勢いで「加藤鷹VSまぐろ女」をねじ伏せ、中堅の「ムッキー晶」を引きずり出した。アキラ使いとして名を馳せる二人が壇上で激突した。

試合前の心境

いのっち　トーナメントを見たときは「余裕かな」と思いました。「ちび太」のチーム以外は怖くなかったので、【ボルンガ】が一回戦で負けたときはかなりうれしかった(笑)。これで優勝確定だなって。

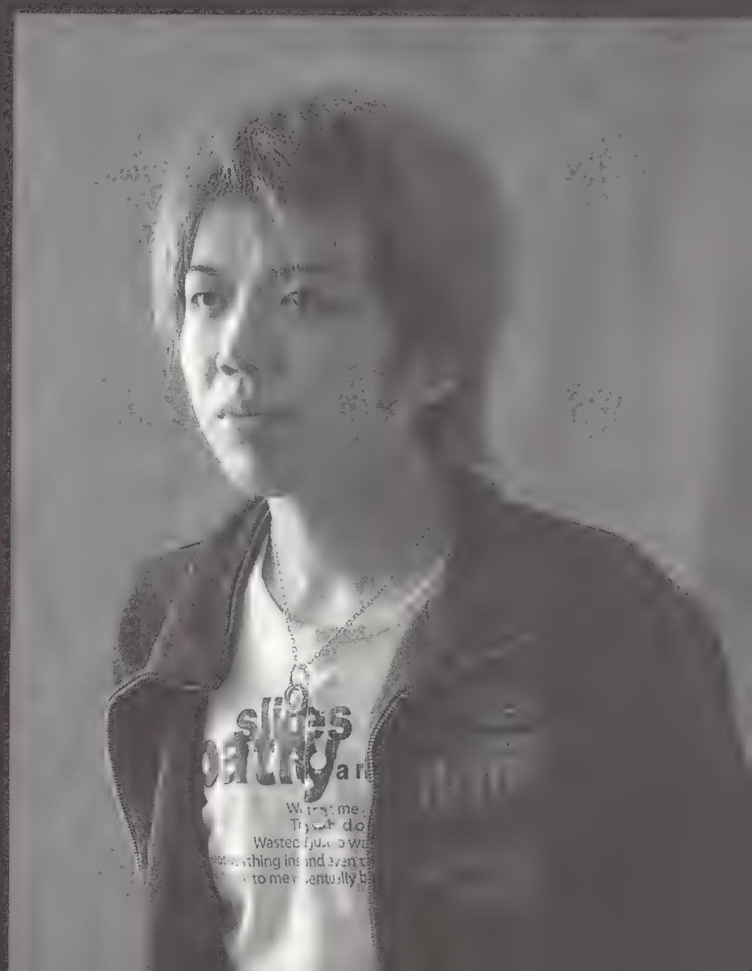
ムッキー晶　最後まで予選を通過できず、当日予選にかけてました。まあ、【豪傑部屋】以外の強豪はほとんど予選を通過していたので何とかなるとは思っていました。



作戦と対策

いのっち　オレはチームで捨て駒だったんで、先鋒です。同キャラ戦は結構得意なんで、負ける気はしなかったですね。周りにアキラ使いが多いんで、闘い慣れていましたし。アキラ戦は相手の技を避けて有利になってから攻めるのが基本ですね。自分からはあまり攻めていかず、相手の攻撃を避けてから二択、という感じです。

ムッキー晶　「オーヤン」(避けキャンセルしゃがみダッシュ打撃打撃)がうま過ぎる「こえど」以外は何とかなるので、役割分担をして「こえど」を全員で倒す作戦です。「いのっち」が先鋒にくるのは分かっていたので、「まぐろ」ちゃん(加



いのっち

どんなテクニックも飲み込む圧倒的な攻めのプレイスタイルから、"鬼"と評される若手筆頭のアキラ使い。闘劇2004、闘劇'05と『VF4』シリーズで二連覇を成した。闘劇'05では【VFエリート】(いのっち／ふ～ど／こえど)で出場。

バーチャファイター 4 ファイナルチューンド準決勝

アキラ	ROUND1	アキラ
しゃがみダッシュ～		横転起き上がり～立ちガード
心意把(… Ⓟ+Ⓖ)		投げ抜け
[illegible]		裡門頂肘
[illegible]	K.O.	

アキラ	ROUND2	アキラ
ダッシュ～躍歩頂肘※		避け
投げ抜け		～しゃがみダッシュ～鷂子穿林
崩拳(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)※		避け
		[illegible]
横転起き上がり		ダッシュ
[illegible]		ⓅⓀキャンセル※
[illegible]	●連続技	龍槍式～馬歩頂肘～虚歩(…Ⓚ+Ⓖ…Ⓟ…)
ダッシュ		横転起き上がり
[illegible]☆		バックダッシュ～避け
しゃがみダッシュ～猛虎硬爬山～擺打頂肘(⬇… ⓅⓅ)		立ちガード～避け
[illegible]☆		
しゃがみダッシュ×2		立ちガード～しゃがみガード
投げ		[illegible]
横転起き上がり		しゃがみガード
しゃがみバックダッシュ～バックダッシュ		側腿(…Ⓚ)※
上歩川掌※		避け～しゃがみダッシュ
立ちガード		[illegible]
横転起き上がり～ダッシュ		
避け		上歩川掌☆
馬歩衝靠※		避け
投げ抜け		鷂子穿林
しゃがみダッシュ～?◆	K.O.	

同列にある行動は、ほぼ同時に取られたもの。
[illegible]

試合時に行なわれた攻防のすべて

ムッキー晶		いのっち
アキラ	ROUND1	アキラ
バックダッシュ～しゃがみダッシュ		バックダッシュ～避け～
立ちガード		劈掛(… Ⓟ+Ⓚ)
ダッシュ～Ⓚキャンセル～投げ※		[illegible]
	連続技●	[illegible]
横転受け身～?◆～立ちガード		[illegible]
		[illegible]
横転起き上がり		龍槍式～馬歩頂肘～虚歩(…Ⓚ+Ⓖ…Ⓟ…)
[illegible]	●カウンター	ダッシュ～?◆
[illegible]	●連続技	
		[illegible]
立ちガード		裡門頂肘(…Ⓟ)
しゃがみダッシュ～馬歩衝靠	カウンター●	[illegible]
しゃがみガード		ダッシュ～上歩川掌(…Ⓟ)☆
[illegible]☆		
上歩頂肘(…Ⓟ…)※		バックダッシュ～避け～しゃがみダッシュ～避け～しゃがみダッシュ
上歩川掌		立ちガード
ⓅⓀ		避け
避け		裡門頂肘
[illegible]☆		
しゃがみガード		横転起き上がり～下段起き上がり蹴り
[illegible]		上歩川掌◆
[illegible]	●連続技	

勝鷹VSまぐろ女)にまかせたんですけど、負けちゃって　。勝てる見込みが比較的ある同キャラ戦を挑みました。

アキラは単発技が多く、ガードすれば二択を仕掛けられるものばかりなので「攻める振りをして待つ」という戦法が有効です。『攻める』僕の信条とは違うんですけど、わりと有効なんで使っています。

第1ラウンド

序盤から「いのっち」が攻め立て、「ムッキー晶」を一気に壁際に追い込む。このまま流れをものにするかと思われたが、虚歩で位置が入れ替わり、チャンスを失う。ここを見逃さなかった「ムッキー晶」が躍歩頂肘をカウンターでヒットさせ、すかさず連環腿をたたき込もうとするが、壁に邪魔をされ、2発目が空振りしてしまう。



ムッキー晶　連環腿の空振りは運が無かったですね。

いのっち　躍歩をくらってから少しずつ流れを持って行かれました。



ムッキー晶

『VF4』シリーズで通算4万試合以上、3万勝オーバーを誇るベテランのアキラ使い。ストイックなやり込みから"阿修羅"と称されている。闘劇'05では【パンプアップ】(ムッキー晶／祐天寺／加藤鷹VSまぐろ女)で出場。

バーチャファイター4ファイナルチューンド準決勝

共に持ち味を生かして一進一退の第1ラウンド。「ムッキー晶」がしゃがみダッシュからの心意把でトドメを刺そうとする。驚異的な反応で投げ抜けをした「いのっち」が間髪入れずに出した裡門頂肘で反撃するが……。これを流れるように外門頂肘でさばいた「ムッキー晶」が先取する。

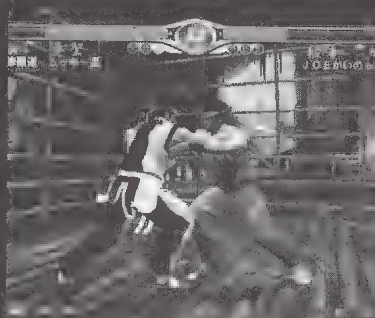
いのっち 投げ抜け後に素直に二択を仕掛けてしまったのが敗因ですかね。「ムッキー」さんは暴れるイメージが強かったから、スキの小さい裡門で様子見ようかと突っ込んだらさばかれて……。

ムッキー晶 この場面は1ラウンド目だったので、「いのっち」も様子見で裡門を出してきたと思うんですけど、早い流れからさばきがスムーズに決まりましたね。

第2ラウンド



流れをつかみかけた「ムッキー晶」が、揚炮からの連続技、受け身攻めの爬山靠天地で一気に「いのっち」の体力を奪う。さらに避けを読んで投げを狙うが、逆に投げられそのまま逆転されてしまう。



ムッキー晶 序盤はいいリズムで攻めていたんですけど、避けを読んで投げに行ったら逆に投げられてしまって……。ここで流れがプッツリと切れちゃいました。

いのっち しゃがみⓅをくらってから避けで様子見したら、投げが漏れちゃって……。それでたまたま投げちゃいました。

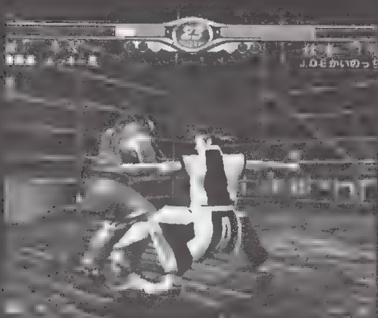
第3ラウンド

つかみ掛けた流れを失った「ムッキー晶」は、読みに迷いが生じたのか強気の選択を選べなくなる。このスキを「いのっち」は見逃さない。スキの少ない技を軸に固め、攻撃をガードされたら暴れる戦法に切り替えた。これが見事に大ハマりし、一瞬で第3ラウンドを取る。

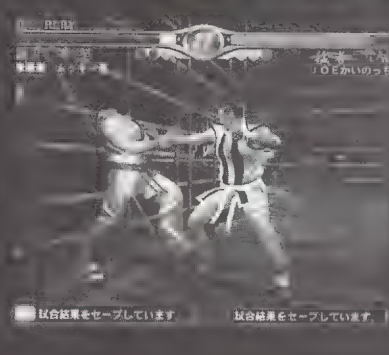
ムッキー晶 「いのっち」はこっちが打撃を出してこないことに気付いたのか、打撃投げ抜けや暴れが増えましたね。最後の立ちⓅ→投げは思わずやってしまったけど、向こうは打撃のイメージが無いのか、容赦無く崩撃雲身双虎掌が飛んできました(苦笑)。

いのっち 有利な場面で様子を見ることが多くて結構ビビっているのが分かったんで、強気に攻め始めました。

第4ラウンド



一度流れをつかんでしまった〝鬼〟を止めることは〝阿修羅〟と呼ばれた男にも不可能だった。試合は常に「いのっち」のターンで進み、「ムッキー晶」が輝きを取り戻すことは無く試合は終了した。



ムッキー晶 避け投げ抜けにビビって、二択のバランスが悪いというか、攻めていいか迷っているので、有利なときにも様子見してます。「いのっち」が勝つのは当然ですよね。

いのっち 前のラウンドよりさらに相手が手を出してこないので、好き勝手動いてます。最後は崩撃雲身双虎掌で決めようとして失敗しちゃいましたけど(苦笑)。

次へ向けて

ムッキー晶 待っていても誘われないと思うので、コンセプトを決めてチームを結成したいです。闘劇との相性は悪くないと思うので、次に期待してください(笑)。

いのっち 二連覇を狙っていきたいですね。

対峙する二人にしか見えない、刹那の攻防……。一瞬の劇を、闘劇06でも期待してほしい。

試合時に行なわれた攻防のすべて

ムッキー晶 アキラ	ROUND3	いのっち アキラ
[illegible]		ダッシュ～上歩川掌◆
ダッシュ～躍歩頂肘☆		バックダッシュ～避け
投げ抜け		鷂子穿林
投げ☆	連続技●	[illegible]☆→しゃがみⓅ→白虎双掌打
横転起き上がり		龍槍式☆～馬歩頂肘☆～虚歩
～下段起き上がり蹴り		しゃがみガード
翻身単打(⬇Ⓟ+Ⓚ)☆～投げ抜け		順歩翻胯
ダッシュ～立ちⓅ※		避け
しゃがみⓅ		立ちガード
		[illegible]☆
避け		[illegible]☆
提膝弾腿(Ⓚ+Ⓖ1フレームでⒼ離す)※		
		立ちⓅ☆
避け		上歩川掌☆
倒身搜腿		投げ抜け
立ちガード		立ちⓅ
揚炮◆		しゃがみⓅ☆
避け		上歩川掌☆
投げ※		しゃがみⓅ☆
避け～しゃがみダッシュ～立ちガード		立ちⓅ
立ちガード		しゃがみⓅ
しゃがみダッシュ		バックダッシュ～避け～しゃがみダッシュ
裡門頂肘☆		しゃがみ
しゃがみⓅ☆～しゃがみダッシュ		立ちガード～Ⓚキャンセル
立ちガード		バックダッシュ～避け～しゃがみダッシュ
[illegible]☆		～馬歩衝靠※
立ちガード		馬歩衝靠
[illegible]		
投げ☆	K.O.	[illegible]

ムッキー晶 アキラ	ROUND4	いのっち アキラ
しゃがみダッシュ		バックダッシュ
投げ※		[illegible]☆
外門頂肘(⇙Ⓟ+Ⓚ)※		Ⓚキャンセル～しゃがみダッシュ
[illegible]☆		避け
しゃがみバックダッシュ～避け～しゃがみダッシュ		横転起き上がり～下段蹴り※
側腿※		避け
		立ちⓅ☆
避け		しゃがみⓅ☆
馬歩衝靠※		避け～しゃがみダッシュ～立ちガード
		[illegible]
提膝弾腿◆		[illegible]
	連続技●	[illegible]
横転受け身		ダッシュ
?◆		立ちⓅ☆～Ⓚキャンセル
立ちガード～		しゃがみダッシュ～
しゃがみガード		[illegible]
		立ちⓅ☆→跳山崩捶(⇨⇦ⓅⓀ)☆
横転起き上がり		Ⓚキャンセル～しゃがみダッシュ
しゃがみ		～立ちⓀ※
上歩川掌※		避け
		Ⓚキャンセル～
投げ		崩撃(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)☆
しゃがみⓅ		しゃがみガード
しゃがみダッシュ		立ちⓅ※
しゃがみガード		しゃがみⓅ
立ちガード		上歩川掌～しゃがみⓅ
?◆	K.O.	[illegible]

同列にある行動は、ほぼ同時に取られたもの。
☆=ヒットした技　★=ヒットした技(相打ち)　◆=つぶされた技　※=空振りした技



王者の素顔

Nin

闘劇'05「鉄拳5」優勝。過去三回の闘劇で、唯一海外勢での優勝を成した。アウェーで見せたその完成されたプレイスタイルは、日本のプレイヤーに多大な影響を与えた。

——格闘ゲームを始めたのはいつごろからですか

Nin　7歳くらいのときからゲームセンタに行き始めて、『ストリートファイター』などで遊んでいました。

——『鉄拳』シリーズはいつから始めましたか？

Nin　『鉄拳2』のときプレイステーション版で少し遊びましたが、本格的に対戦をやり始めたのは『鉄拳タッグトーナメント』からです。『鉄拳2』や『鉄拳3』ではポールを使って、崩拳を愛用していました。

——使用キャラの傾向はありますか？

Nin　『鉄拳』のプレイ前は『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズをよくプレイしていましたが、現在は『鉄拳』シリーズのみをやり込んでいます。今では『鉄拳』だけでもやり込む時間が足りません。

——使用キャラの傾向はありますか？

Nin　特に無く、ただ気に入ったキャラを選んでいます。男らしいキャラを好んでいますが、強いキャラよりは強くなれるキャラが好みです。スティーブ、フェン、キング、ポール、カズヤのようなカリスマ系のキャラが好きです。ジュリア、巌竜も韓国では『Ver5.1』で弱いキャラだといわれてますので、たまに使っています。シャオユウも気に入っているので使いますね。

——闘劇本戦について

Nin　韓国では馴染みの無い、体力100%の設定での大会には参加したことがほとんど無いのですごく緊張していました。1回勝負で負けたら終りということで、今考えてみてもドキドキしちゃいます（苦笑）。また闘うとしたら、勝てる自信はありません。

——闘劇決勝戦について

Nin　決勝は2回勝負だと思っていましたが、1回勝負でした。それで1ラウンドを「でぼる」さんに取られてしまって、慌てていたのが記憶に残っています。今見返してみても、そのときの私の表情を見ているとなぜか笑ってしまいます。

——これからの目標は？

Nin　韓国でも闘劇のような発展した大会を催したいと思っています。また、来年の闘劇にも機会があればぜひ行きたいです。来年の闘劇で鉄拳がチーム戦になるようなら、韓国の強豪プレイヤーと手を組んで、一緒に出場したいですね。

——最後に一言

Nin　日本プレイヤーのレベルはだんだん高くなっていくのに、場所が違って一緒に対戦できないのが惜しいです。日本に行った際はぜひ対戦をお願いします。

『VF5』でシレっとお会いしましょう!!

初代『VF4』稼働と同時に誕生した当コーナーも、今回でひとまずお休み。ま、「闘劇」や「BT杯」に便乗して微妙に復活する可能性も否めませんが(笑)、とりあえず「VF5」稼働までは長～いRT(休憩)に入ろうと思います。

バチャっ子 INFINITY FINAL TUNED

バチャっ子インフィニティファイナルチューンド

VFR

VFRのバチャっ子「大忘年会」は久々の大阪開催!

12月VFRカップ戦「a-cho&ハマスタジオ杯」

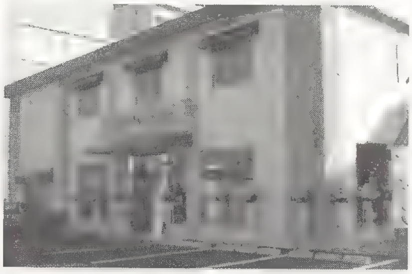
ゲーマー(特に対戦格闘)業界では、「年末は京都へ」という合言葉がここ数年飛び交っていたものの、今年はどうやら"小休止"とのこと。しかしバーチャだけはちゃっかり∧外伝∨と銘打っての開催が決定された。

なお、今回は新規加盟店舗へのエールの意味もあって、会場は京都「a-cho」ではなく大阪の「ハマスタジオ」で……と、2店舗での合同開催の形を取っている。「ハマスタジオ」は"新規"とはいってもランバトとなれば古株からニューフェイスまで集まる"関西の新勢力"で、大会ではお店の2階をイベント専用スペースとして使用する予定。その気合いの入れようには、ぜひ期待したいところだ。

ちなみに"純粋な"カップ戦に戻ったこともあり、ルールは従来通りBT杯準拠の5on5で行なわれるのだが、これは前回関西エリアのカップ戦「デジャ・ヴ杯」の決勝で"純正a-cho勢"が活躍したように「結束力&ホーム効果」が働きやすいレギュレーション。遠征組は関西弁での「ドぎつい」ヤジを覚悟しておいた方が無難かも!?

また、前日はポイントランキング戦ではないが「a-cho」で"前夜祭"としてプチイベントが行なわれる模様。もちろん、クリスマス気分の京都の街を満喫するのもアリの方向で(笑)。

今年の年末は、大阪はハマスタジオで盛り上がれ! 地元vs.遠征組、凱歌はどちらに……!?



「a-cho&ハマスタジオ杯【大会概要】

- ●開催日時　2005年12月18日(日)
- ●開催場所　ハマスタジオ
- ●開催時間　10:30～11:20 参加チーム確認
11:30～組合せ抽選開始
- ●大会形式　5on5
- ●参加料　1チーム ¥2,500
- ●ルール　BT杯に準ずる(ただしキャラ制限は無し)
- ●受付　ネットエントリーのみ受け付け
(下記のa-choまたはハマスタジオのホームページから大会専用サイトへアクセスし、申し込み用フォーマットに入力してください)
- ●エントリー締め切り　12月11日深夜受け付け分まで
(当日エントリーは受け付けていません)
- ●アクセス　〒595-0072　大阪府泉大津市松ノ浜町1丁1-11 / TEL&FAX　0725-21-8822

※詳細は「a-cho」ホームページ(http://www.a-cho.com/)または、「ハマスタジオ」ホームページ(http://www.hama-studio.net/)にて確認してください

EVENT

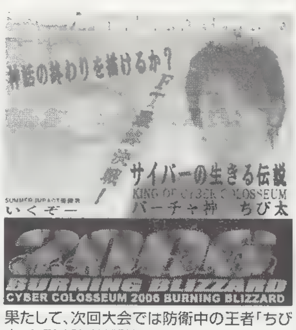
前回大会から5カ月……熱闘再び!

CYBER COLOSSEUM2006 BURNING BLIZZARD

前回、8月に行なわれた「2005 SUMMER IMPACT」から5カ月。次なる大会の開催が決定した!

前回大会ではジェフリー使い「いくぞー」が優勝。王者「ちび太」とのタイトルマッチに挑んだものの、勝ったのは「ちび太」。王者への挑戦権をかけ、今回も熱い闘いが行なわれるハズだ!

大会は14:30までに受け付けを済ませば必ず参加できる。優勝すれば、王者「ちび太」とのタイトルマッチだ! 店舗規模とは思えない力の入った演出の「サイバーコロシアム」。近隣のバチャっ子はぜひ参加してみよう!!



果たして、次回大会では防衛中の王者「ちび太」を倒す強者が登場するのか!?

SHOP INFO

プレビジョイカム那珂店
開催日時:2006年1月15日　15:00～
店舗住所:茨城県那珂市菅谷1593-8
電話番号:029-295-2493
参加費:無料

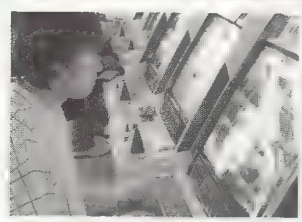
EVENT

強豪カゲ使い大集合!

カゲOFF会・in池袋ARICE

11月13日(日)、池袋ARICEにて、カゲOFF会が開催された。主催は古くからカゲ使いとして知られる「月影」。当日は、東京近郊はもとより北海道から兵庫、奈良など遠方からもカゲ使いが大挙して来店。にぎわいを見せた。

イベントはおなじみ個人戦(優勝「こえど」、準優勝「エド」)と、ランダム3on3(優勝「ハッスル」「ふ～ど」「ゆう太」、準優勝「ひろし」「通天閣」「あまかげ」)が行なわれ、全国のカゲ使いが腕を競ったぞ。



個人戦優勝は、闘劇&BT杯覇者・抜群の安定度を誇る「こえど」が制した!



ランダム3on3優勝は、左から「ハッスル」、「ふ～ど」「ゆう太」のチームだ!!

SHOP INFO

池袋ARICE
http://www.arice.jp/

ARCADIA

読者アンケートにご協力ください

株式会社エンターブレインでは、弊社ゲーム雑誌において読者アンケートを実施することとなりました。みなさまの貴重なご意見・ご要望をいただくことにより、より有益な雑誌作りの資料とさせていただきます。なにとぞご協力くださいますよう、よろしくお願いいたします。

Present

合計40名様



アンケートにお答えいただいた方の中から、
抽選で下の商品をプレゼントいたします。

全国共通図書カード　¥5,000分

日本全国の図書カード取り扱い店11,417店舗（2005年10月6日現在）にてご利用いただける全国共通図書カード（お一人様¥5,000）を、計40名様にプレゼント。

■アンケートご記入方法

以下の質問について、（○はひとつだけ）（○はいくつでも）などの指示にしたがって、該当する番号に○をお付けください。お手数ですがご記入後はキリトリ線にそって切り離し、必ず80円切手を貼った封書にてご返送下さい。

■<宛先>〒102-8787　麹町郵便局留　株式会社エンターブレイン　アンケート（アルカディア）係

■<締切>2005年12月30日（金曜日）当日消印有効　■<当選者発表>当選者の発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。

※なお、このアンケートは、読者のみなさまのゲームに関する実態の把握を目的とし、統計処理いたしますので、回答者個人にご迷惑をおかけすることはございません。

Q1 アルカディアを毎号買っていますか（○はひとつだけ）

1. ほとんど毎号　2. ときどき　3. はじめて

Q2 普段アルカディアはどこで購入しますか（○はひとつだけ）

1. 自宅近くの書店
2. 学校や職場近くの書店
3. コンビニエンスストア
4. その他

Q3 アルカディアを選んだ理由はなんですか（○は5つまで）

1. アーケードゲームの最新情報が載っているから
2. アーケードゲームの攻略が役に立つから
3. 価格が手頃だから
4. 興味のある記事・特集があるから
5. 連載読み物・特集があるから
6. 毎号買っているから
7. その他

Q4 アルカディアの広告をどの程度見ていますか（○はひとつだけ）

1. ほとんどの広告をくわしく見る
2. 興味のある広告だけくわしく見る
3. 広告はあまりみない

Q5 アルカディアをどこで読んでいますか

1. 自宅
2. 移動中（電車やバスなど交通機関）
3. 友人や、知り合いの家
4. 外出先（会社や学校など）

Q6 普段買おうと心がけている雑誌は何ですか（○はいくつでも）

1. 週刊ファミ通
2. ファミ通PS2
3. ファミ通キューブ+アドバンス
4. ファミ通Xbox 360
5. ファミ通WaveDVD
6. コミックビーム
7. LOGiN
8. ネットゾーン
9. テックウィンDVD
10. マジキュー
11. B's-LOG
12. TECH GIAN
13. BLACK TECH GIAN
14. Vジャンプ
15. コンプティーク
16. 電撃プレイステーション
17. 電撃PS2
18. 電撃オンライン
19. ドリマガ
20. HYPERプレイステーション2
21. 電撃GAME CUBE
22. 電撃HOBBY
23. Nintendo DRAEM
24. コロコロコミック
25. 少年ガンガン
26. 週刊少年ジャンプ
27. 週刊少年マガジン
28. 週刊少年サンデー
29. 週刊少年チャンピオン
30. 週刊ヤングジャンプ
31. 週刊ヤングマガジン
32. 週刊ヤングサンデー
33. 週刊モーニング
34. 週刊ビッグコミックスピリッツ
35. 週刊コミックバンチ
36. NewType
37. アニメージュ
38. 日経キャラクターズ
39. BOON
40. smart
41. POPEYE
42. 東京ウォーカー（関西、九州、東海、千葉、横浜、神戸、北海道含む）
43. 日経エンタテインメント
44. 週刊プレイボーイ
45. CDで〜た
46. DVDで〜た
47. TVガイド
48. ザ・テレビジョン
49. 週刊アスキー
50. FRIDAY
51. FLASH
52. その他ゲーム誌
53. その他マンガ誌
54. その他ファッション誌

Q7 あなたがA:今お持ちのゲーム機、周辺機器とB:今後欲しいゲーム機、周辺機器は何ですか（○はいくつでも）

1. パソコン
2. ゲームボーイ（アドバンス、SP、ミクロ含む）
3. ニンテンドーゲームキューブ
4. ニンテンドーDS
5. プレイステーション2
6. プレイステーション・ポータブル
7. Xbox
8. Xbox 360
9. プレイステーション3
10. レボリューション

▼ ゲームセンターについてお聞きします

Q8 ゲームセンターにはどのくらい行きますか（○はひとつだけ）
1. 毎日　3. 週に1回程　5. 月に1回程
2. 週に3〜4回　4. 月に2〜3回　6. ほとんど行かない

Q9 一回ゲームセンターに遊びに行く時どの位お金を使いますか（○はひとつだけ）
1. 500円未満　3. 1100〜3000円　5. 5100〜10000円
2. 500〜1000円　4. 3100〜5000円　6. 10000円以上

Q10 どのジャンルのゲームが好きですか（○はいくつでも）
1. 格闘　6. パズル　11. その他
2. シューティング　7. 麻雀（脱衣含む）
3. アクション　8. 体感
4. スポーツ　9. シミュレーション
5. 音楽　10. カードゲーム

Q11 ビデオ・体感ゲーム以外でゲームセンターで遊ぶゲームはどれですか（○はいくつでも）
1. メダル　2. プライズ　3. プリクラ　4. その他

Q12 ゲームセンターで知り合いになって仲間（友達）になった人はいますか
1. 沢山いる　2. 2〜3人位いる　3. ほとんどいない

Q13 よく行くゲームセンターは決まってますか
1. よく行く店が何店舗かある　2. よく行く店が1店舗はある　3. 特に決めていない

▼ 家庭用ゲームとゲームセンターのゲームについてお聞きします

Q14 家庭用ゲームとゲームセンターのゲームではどちらのプレイ時間が多いですか
1. ゲームセンター　2. 家庭用ゲーム　3. 同じくらい

Q15 ゲームセンターのゲームが家庭用ゲームに移植される場合、そのゲームを購入しますか
1. 必ず購入する　2. 好きなゲームなら購入する　3. どちらとも言えない　4. 購入しない

Q16 家庭用ゲーム機に移植されたゲームをゲームセンターで遊ぶ事はありますか
1. 移植前より頻繁に遊ぶ　2. 移植前より遊ばなくなる　3. どちらとも言えない。

Q17 あなたがA:家庭用ゲーム機で遊ぶジャンルとB:ゲームセンターで遊ぶジャンルは何ですか（○はいくつでも）

A	B		A	B		A	B	
1	1	RPG	5	5	格闘	9	9	麻雀（脱衣含む）
2	2	シミュレーション	6	6	スポーツ	10	10	その他
3	3	アクション	7	7	音楽			
4	4	シューティング	8	8	パズル			

▼ インターネットについてお聞きします。

Q18 インターネットを利用していますか
1. 利用している　2. 利用していない

Q19 何を使って利用していますか（○はいくつでも）
1. パソコン
2. ゲーム機
3. 携帯端末（携帯電話を含む）
4. その他

Q20 自宅での通信回線は、何を使っていますか（○はひとつだけ）
1. アナログ接続　4. ADSL
2. ISDN　5. 光回線
3. CATV　6. PHSなどの無線

Q21 自宅のパソコンからインターネットを利用する目的は何ですか（○はいくつでも）
1. ゲームに関しての情報収集
2. 趣味に関しての情報収集
3. 仕事、または勉強や自由研究に関しての情報収集
4. ネットショッピング（買い物）
5. オークションへの参加
6. 電子メールの利用
7. ソフトのダウンロード（音楽や映像含む）
8. ゲーム（オンラインゲームなど）
9. ストリーミング等の動画、番組の視聴
10. 閲覧、掲示板への書き込み
11. 自己HPやブログなど作成

▼ 携帯電話についてお聞きします。

Q22 携帯電話はお持ちですか
1. 持っている　2. 持っていない

Q23 利用しているサービス会社は何ですか
1. NTTdocomo　2. vodafone　3. au（TU-KA）　4. WILLCOM　5. その他

▼ 闘劇についてお聞きします

Q24 闘劇に参加したことがありますか
1. 参加した　3. 次回参加したい　5. 闘劇をしらない
2. 参加したかったが不参加　4. 不参加

Q25 Q24で1を選んだ方にお聞きします。闘劇に参加した理由は何ですか（○はひとつだけ）
1. アルカディアが主催する大会だから
2. 腕に自信があるから
3. 友達に誘われたから
4. 自分の実力を試したいから
5. 格闘ゲームの大会だから
6. その他

Q26 Q24で2・3・4を選んだ方にお聞きします。闘劇不参加の理由は何ですか（○はひとつだけ）
1. 格闘ゲームの大会だから
2. 既に予選が始まっていたから
3. 開催告知を目にする機会が無かったから
4. 自分の得意とするタイトルが無かったから
5. 腕に自信が無いから
6. 予選会場が近くに無かったから
7. その他

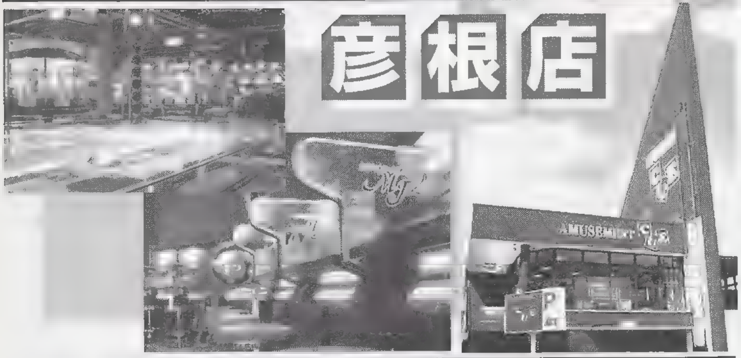
Q27 闘劇に挙げられるタイトル以外での対戦ゲームで大会が開催された際、参加しますか
1. 参加する　2. 参加しない

■住所等記入項目

ご自宅の住所	〒　都道府県 TEL
氏名	フリガナ
性別	1.男　2.女 ｜ 年齢　歳 ｜ 未既婚　1.未婚　2.既婚 ｜ 子供　1.有　2.無
職種	1.小・中学生　2.高校生　3.大学・短大・専門学校生　4.営業 販売職　5.技術職　6.デザイン・クリエイティブ・マーケティング職　7.事務・専門職　8.労務・技能職　9.パート・アルバイト職　10.自営　11.主婦　12.公務員　13.無職　14.その他

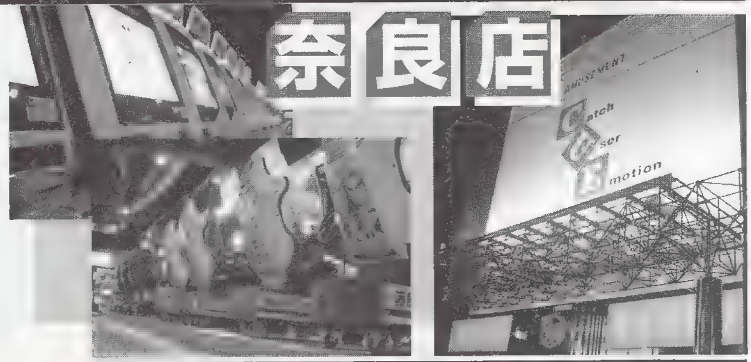
アミューズメントCUE

彦根店



http://www.am-cue.com/

奈良店



http://www.am-cue.com/nara/

12月のイベント案内

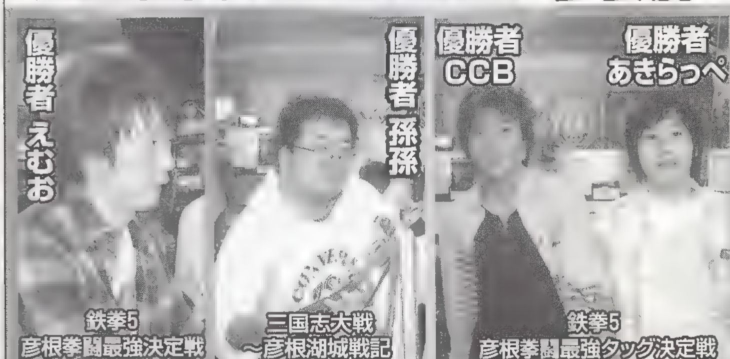
4日(日) 午後5時～ 鉄拳5 彦根拳闘最強決定戦 2005ランバトFINAL
午後8時～ 鉄拳5 彦根拳闘最強TAG決定戦
11日(日) 午後4時～ 三国志大戦～彦根湖城戦記～ランバト第11戦目
25日(日) 午後4時～ 三国志大戦～彦根湖城戦記～ランバトFINAL

◇奈良店 4 階イベントスケジュール

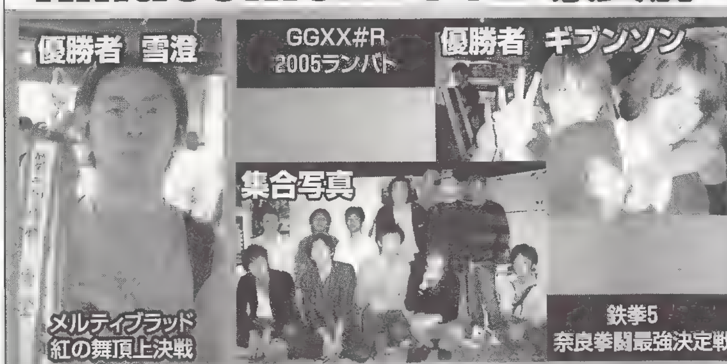
4日(日) 午後8時～ 鉄拳5 奈良拳闘最強決定戦 2005ランバトFINAL
11日(日) 午後6時～ GGXXスラッシュ 2005ランバト第2期 3戦目
17日(土) 午後7時～ 第3回ガンダムSEED サイド 9 最強タッグ決定戦
18日(日) 午後6時～ メルティブラッド 紅の舞頂上決戦! 2005ランバトFINAL
24日(土) 午後3時～ 三国志大戦～奈良三条之乱～2005ランバトFINAL
25日(日) 午後7時～ WCCF CUE CUP 2005 The SecondPeriod -half a year league in NARA Finalstage-

※参加受付は開始15分前を持ちまして締切とさせて頂きます。また、イベントスケジュールが変更される場合がございます。他イベント企画中！詳しくは店頭まで！

Amusement CUE 彦根店



Amusement CUE 奈良店



新品～中古まで、業務用ゲーム機・ゲームソフトはテッシンにおまかせ！

★初心者からコアユーザーまで楽しめる通販専門店★ 即時見積 現金買取りOK!

TSC

(株)哲信クリエイト

〒559-0025
大阪市住之江区平林南2-4-14

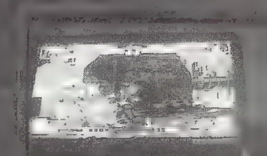
TEL:06-4702-8777 FAX:06-4702-8787

営業時間・平日10:00～19:00 土曜10:00～16:00(日曜・祝日定休) E-mail:tessin@tessin.co.jp

機械・基板の最新在庫状況は………… http://www.tessin.co.jp/

3タイトルの大会開催！

LONG RUN GAMES' BOOSTER



KOFの歴史ここにあり！



去る2005年10月8日・9日に京都のneo amusement space a-choで開催されたKOFの大会「Duelling the KOF 2nd season」の模様を徹底リポート。さらに、現在もなお、プレイヤーから絶大な支持を得ているKOFシリーズ3タイトルの近況をお伝えしよう。

Text：Dune

「Duel」の歴史

KOFシリーズの不朽の名作として、現在でも絶大な人気を誇る『KOF'98』と『KOF2002』。この2タイトルの魅力を世に知らしめ、だれもが熱くなれるアーケードシーンを築くことを目的として発足したのが、「Duelling the KOF」だ。「Duelling the KOF」は、発起人である筆者と「キッコー」「4℃」を中心とする有志のプレイヤー団体「Project Duel」によって企画・運営されている。

「Duelling the KOF」は、既存の大会には類を見ない「1人3キャラを使用してのチーム戦」をルールとして採用し、個人戦が主体だった今までのKOFの大会文化に、一石を投じた。そのことがプレイヤーに幅広く受け入れられ、全国各地での対戦熱はより一層激化の一途をたどることとなった。そうして、チーム戦での『KOF'98』と『KOF2002』による2種目同時開催という、前代未聞の大会として2004年夏に開催された「Duelling the KOF 1st season」は、大盛況のうちに幕を閉じたのである。

多数のプレイヤーの反響を受け、2005年の春には番外編として『KOF'98』による「Duelling the KOF road to 2nd season」が開幕する運びとなり、さらにその流れのまま、開催タイトルに『KOF2000』を加えて3種目同時開催が決まった「Duelling the KOF 2nd season」。この記念すべきビッグイベントが10月8、9日に幕が上がった。その模様を、紹介していこう。



大会中の模様。この人の多さで、いまだに支持されていることが分かるだろう。

リポート98

発売から早7年が経過し、円熟期を迎えている名作『KOF'98』。その人気は衰えることを知らない。現在でも掘り下げる余地のある要素が多く眠っており、「Duelling the KOF」は、その途方もなく奥の深いゲーム性に魅せられたプレイヤーたちがしのぎを削る格好の舞台となっているのだ。

本作では、全国規模の大会が行なわれるようになった当初から、関東・関西のプレイヤーが上位を独占してきた。特に、春に行なわれた「Duelling the KOF road to 2nd season」において、上位8チーム中6チームが関東で占められるなど、関東の優位が続いていた。だが、今大会ではその情勢に待ったをかける地域があった。九州である。

九州勢の一角を担う【おっぱっちマン】は、ベスト8から東北・関西を代表するチームを打ち破り、破竹の勢いで決勝まで駆け上がった。続いて迎えた決勝戦でも、大将の「リベラ」が恐ろしいまでの勝負強さを発揮し、そのまま見事に優勝をつかみ取った。「リベラ」(チャン)対「山ちゃん」(タクマ)戦において、「リベラ」の「空ジャンプから投げと見せかけて鉄球大暴走」という大胆不敵な読みがさく裂したときには、会場内は大歓声の渦と化し、新時代の幕開けを感じさせてくれた。

長く続いてきた、東対西という構図に割って入った九州。まだまだ、このゲームからは目が離せそうにない。

KOF'98 3on3 ベスト4

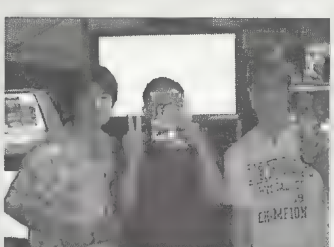
ラバン	
ラルフ/大門/裏社/社/クラーク	大御所
アテナ/裏クッス/庵/クリス/紅丸	ガンピ
京/ちづる/タクマ	山ちゃん

レイザー・ライアン	
ジョー/李恭/ロバート/裏ジョー/裏ロバート	ライアン
裏リョウ/裏クリス/裏社/大門/ラッキー	めそ。
庵/アンディ/マリー/裏京/クリス	ASANO=C

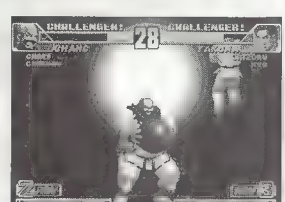
かっとさんこんにちは	
カット	京/ちづる/チャン/裏クリス/タクマ
きょを	テリー/ユリ/キング/ロバート/クラーク
海坊主	庵/大門/裏社/マチュア/紅丸

おっぱっちマン	
レッドナイフ	裏社/ラルフ/マチュア/ロバート/紅丸
リベラ	大門/ちづる/裏クリス/チャン/裏リョウ
あき	柴舟/京/庵/ブライアン/ラッキー

優勝



優勝の【おっぱっちマン】。左から「レッドイナフ「リベラ」「あき」。



「リベラ」が土壇場で魅せた！ 九州の底力を日本中に知らしめる試合となった。

リポート2000

ガード不能やお手軽な切り返しから連続技を決められるなどの尖ったゲーム性から、発売当初は激しく賛否が分かれた『KOF2000』。その尖ったところに魅力を感じるプレイヤーたちが一堂に会する今大会。

大方の予想通り、ストライカーにはセス・ジョー・アナザー庵・翔が猛威を振るった。しかし、大会自体は大荒れ模様となった。優勝候補と思われたチームは次々に散っていき、職人系のプレイヤーが多く上位に残っていたのが印象的だった。特に、ストライカーマチュア&バイスでベスト4に残った【LIV】の「牛田」は、多くのギャラリーの度肝を抜いていたぞ。

優勝は闘劇'05『KOF NW』での活躍が記憶に新しい「ウー」率いる【おれつよすぎる】。準優勝は、今大会も万年2位の汚名を返上できなかった「BIG」率いる【BIGにお任せ】となった。

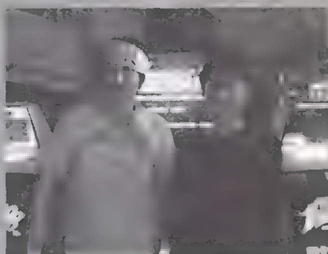
やはり現在でも賛否の割かれる本作であるが、いまだにプレイヤーを引き付ける魅力を持っているのも確かだ。今後の発展に期待したい。

KOF2000　2on2　ベスト4

チーム	使用キャラ	プレイヤー
LIV	キング/マ[illegible]K'/マチュア&バイス	中田
LIV	アテナ/[illegible]/京/アナザー庵	[illegible]
BIGにお任せ	京/K'/クーラ/アナザー庵/ちづる	BIG
BIGにお任せ	セス/チャン/チョイ/キング/マリー	フェア
おれつよすぎる	[illegible]K'/[illegible]マ/セス[illegible]バー[illegible]	ウー@オレ
おれつよすぎる	チョイ/チャン/キング/[illegible]	R.F@オレ
ひきこもり	[illegible]セ[illegible]/チャン[illegible]チョイ	OZ
ひきこもり	クーラ/庵/キング/[illegible]	てほ

優勝


マチュア&バイスで大活躍した「牛田」。こだわりかキャラ差を覆したのだ。


優勝の【おれつよすぎる】左から「ウー@オレ」「R.F@オレ」。

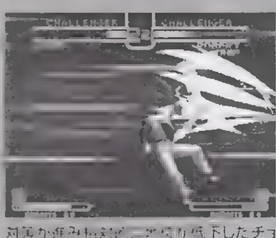

アナザー庵を使ったガード不能連係は健在。「BIG」の十八番だ。

最も人気の高い作品

現在KOFシリーズで屈指の人気を誇る『KOF2002』。個性豊かなキャラクターや自由度の高い駆け引き、バツグンのそう快感がその人気の源である。

そんな『KOF2002』だが、最近の研究で、けん制やガードといった技術よりも、とにかくジャンプ攻撃を早めに出しながら相手の上にのしかかっていく「かぶせ」が重視されるゲームへと変ぼうを遂げた。このゲームではなぜか、ジャンプ攻撃をガードしたときの硬直よりも、くらったときののけぞりの方が短い。まさしく「ジャンプ攻撃をガードしたら負け……」といっても過言ではないゲームなのだ。そのため、ここ1年間、ジャンプで一気にラッシュを仕掛けて相手を倒すことができるキャラが高く評価されるようになり、チョイやビリーを押しのけてキムが最強キャラであるという声が強くなった。今大会でも、上位に残ったほぼすべてのチームがキムを使用している。

ベスト8以降の試合を見てみると、去年から今年にかけて一気に株を上げた新世代の活躍が目立つ。新世代の筆頭として関東三種の神器と称される3人組の「うぐいす」「お茶」「文」のほか、関西の超新星「タツヤ」もそろってベスト8に勝ち上がっており、世代交代を予感させた。


対策が進み相対的に評価が低下したチョイだが、それでも灼死は凶悪だ(笑)。


「かぶせ」の代名詞、キムのジャンプC。何人のプレイヤーがこれで葬られたことか。

リポート2002

注目の試合をダイジェストで紹介しよう。まず準々決勝第1試合【宇宙最強】対【対人破戒録オノ】。【宇宙最強】先鋒の「おえっぷ」が【対人破戒録オノ】の先鋒「文」、中堅「アクセル」を撃破し、波に乗る。このまま【宇宙最強】の勝利となるか……という流れにまで追い込まれた【対人破戒録オノ】であったが、ここで闘劇覇者、「大御所」が登場。新世代の台頭でイマイチ活躍が目立たなかった「大御所」だが、得意の投げハメで、何と逆3タテをやってのけた。「これ以上の逆転劇は未来永劫無いだろう」といわれるほど劇的だった。

続く準決勝第1試合では、【対人破戒録オノ】と、全一ケンスウ使いと称される「のび太」率いる【すきとかきらいとかはいいDuneを叩くんだ】が激突。ここでは【対人破戒録オノ】の「アクセル」が圧倒的な強さを見せて3タテで勝利。「かぶせ」ではなく、立ち回りを重視したスタイルで勝利をその手につかみ取った。

決勝戦は、【対人破戒録オノ】対、個人での戦闘能力は日本最強ともいわれる「タツヤ」を下して勝ち上がってきた【グリーンコーディネーター】。新世代と旧世代が入り乱れる組み合わせとなった。両チームともにホームが近いこともあり、いわゆる身内読みの応酬となって、勝負は「大御所」と「キャベツ」の大将戦までもつれ込む。この大将戦でも、「大御所」の輝きは衰えることは無かった。タイムオーバー間際に「大御所」が「キャベツ」に投げを連続して決め、またもや大逆転！　だが、このまま時間切れで「大御所」の勝利……と会場内のだれもが確信した瞬間、奇跡は起こった。「大御所」にとってはガードしていれば勝ちという状態で、「キャベツ」のユリはクイックMAX発動から中段の燕翼を決め、そのまま雷煌拳↓しゃがみCとつなげてタイムカウント0の瞬間に大逆転！

こうして、【グリーンコーディネーター】の優勝で「Duelling the KOF 2nd season」は幕を閉じた。


「うぐいす」や「お茶@fan177」など、変わったキャラで奮闘するプレイヤー多かった

KOF2002　3on3　ベスト4

チーム	使用キャラ	プレイヤー
対人[illegible]オノ	[illegible]	大御所
対人[illegible]オノ	キム/チョイ/ビリー	文
対人[illegible]オノ	テリー/アンヘル/ユリ	アクセル
すきとかきらいとかはいいDuneを叩くんだ	[illegible]	かめ
すきとかきらいとかはいいDuneを叩くんだ	[illegible]	やま
すきとかきらいとかはいいDuneを叩くんだ	[illegible]	のび
真珠勢	山崎/ビリー/ユリ/クラーク/庵	学生
真珠勢	メイ/クーラ/ヴァネッサ/K9999/K	K 99999
真珠勢	キム/ビリー/チョイ/紅丸/大門	タツヤ
グリーンコーディネーター	クーラ/ビリー/[illegible]	キャベツ
グリーンコーディネーター	[illegible]	[illegible]fan177
グリーンコーディネーター	[illegible]	ガンピ

優勝


優勝の【グリーンコーディネーター】。左から「お茶@fan177」「キャベツ」「ガンピ」。


まさかの大逆転劇！　今年になって2度目、野菜神「キャベツ」がまたやらかした！

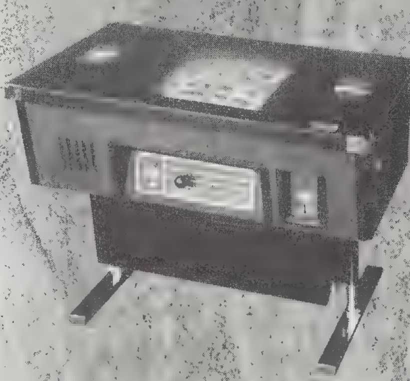
アーケードゲームライブラリー

text:小山祥之　koyama@VGL.jp
（協力：VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

第36回　謎のブラシは時代をも塗り替えた

クラッシュローラ

自機である円形に毛の生えたブラシを操作し、敵をかわしながら画面上の通路を塗り替えるコミカルアクションゲーム

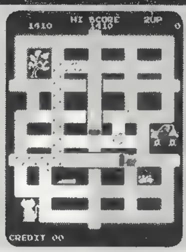


移りゆく時代

インベーダーブーム後に冷え込んだ業界、フィーバー機によるパチンコブームと、大きな流れの中で常に勢力図が塗り替えられていた娯楽産業。しかし1981年暮れのゲーム業界には、「ゲームの歴史が動き始める」、そんな印象を感じさせる数多くのアイデアを盛り込んだビデオゲームが登場し続けていた。

大手メーカーや中小メーカーが思案を重ねて次の新作を模索する中、ビデオゲームの開発を専門に行なう会社もいくつか登場していた。当時はゲームソフトの開発を下請けとして電子メーカーに発注し、販売メーカーの名前で発売するというOEM生産も数多く行なわれていたのである。そんな中、ゲーム開発メーカーとして頭角を現し始めていたアルファ電子の新作ゲームが、クラール電子から「クラール」というブランド名で発売となった。それが『クラッシュローラ』である。

『クラッシュローラ』の基本画面



4方向レバーでブラシを操作し、2匹の敵・オジャマンから逃げながら通路をすべて塗りつぶせばクリアとなる。逆転攻撃ができるローラが2カ所に仕掛けられている

ブラシの通過で色が変わる

『クラッシュローラ』は固定画面のアクションゲームだ。操作は4方向レバー1本で行なう。迷路状のマップで自機であるブラシを操作して、上部の檻から出てくる敵オジャマンを避けながら、迷路を塗り潰すのが目的である。『パックマン』などそれまでの概念として存在した「ドット」が無くなっているため「ドットイート」タイプとはいえないが、「通路をまんべんなく塗る」ゲームと考えてもらえればいい。

マップは左右対称ではなく、両側2カ所にワープゾーンが、中央には立体交差が存在する。画面に2カ所ローラが仕掛けられており、その位置でローラに乗れば一気に高速移動し、敵を踏みつぶしてボーナス点を得ることができる。

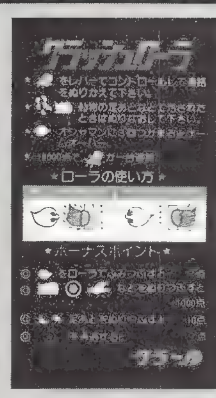
このローラの使い方が得点稼ぎのポイントとなり、つぶすたびに200点、400点と倍々にアップする。また、つぶす回数やラウンドが進むとオジャマンの動作も賢くなり、ブラシがローラに乗ろうとすると反転して逃げるなどフェイント動作を行なうようになる。そのため、追われながら反転してつぶすなど多彩なテクニックも考えだされた。

そして、このゲームにはネコ、鳥、タイヤ、透明人間などの「動物キャラ(?)」たちが登場する。通路を一定量塗ってやっとクリアかと思うと、巣から飛び出して足跡を付けてまわるのだ。足跡の「主」を取り押さえるまで画面中を徘徊するため、オジャマンを避けながらこのキャラたちをつかまえ、そしてその足跡の処理をしなければいけないのだ。そもそも正体不明のブラシが主人公という、このゲームの世界観を普通に理解することは困難だが、このような戦いがこの先続くこととなる。

このゲームの罠に「塗り残し」がある。迷路の角の縁の部分が塗れていなかったり、足跡が一歩だけ残っていたりすることで、「クリアしたと思ったのに残ってた」なんて状況に陥ることが多いのだ。面によってピンクや緑など塗る色が変わるが、黄色のときは特に塗り残しが見分けにくいので注意が必要だ。

ちなみに『クラッシュローラ』のインストカードに書かれた「●を通過すると?点」のフィーチャーは通常では見ることができないものである。これは別の地点にワープする落とし穴で、設定をハードにしないと出現しないのだ。そのためゲームセンターで遊んでるプレイヤーの間では多くの伝説やうわさが生まれ、話題性には事欠かなかった。

『クラッシュローラ』のインスト



主人公はハケの絵でしか説明されていないが基板のディップスイッチ表に「ブラシ数」と書かれているので、主人公はブラシなのだろう。

ブラシは世界へ

基板は当時流行のZ80系基板で、パックマンと同系統のハードである。そしてヒット機種の宿命か、このゲームもまた多種類のコピー基板が流通していた。そんな中、『クラッシュローラ』の主人公がイカになった『コロスケローラ』というゲームが流通し始めた。なぜイカだったのかは謎であるが、これはクラール電子自身が改良を加えたオリジナル続編であったようだ。

そこまでのヒットを見せた『クラッシュローラ』。知られざるメーカーが発売した意外なヒット作はたちまち話題となった。もっとも当時はこの開発元があのアルファ電子であることはまだあまり知られてはいなかったようだ。また、このゲームは日本のみならず世界規模でライセンス供与され、世界的ヒット作となっていった。アメリカやヨーロッパなどでも「CRUSH ROLLER」は大活躍したのである。今思えば確かにこのファンキーな世界観は海外向けだったのかもしれない。

※今回の記事中でゲーム名は発売当時のオリジナル名称「クラッシュローラ」の表記になっております。英文表記が「ROLLER」であり、後の移植では「クラッシュローラー」の名称が使われているため、一般的には「クラッシュローラー」の名称の方がなじみがあります。

ゲームの歴史は塗り替え模様

ゲームの可能性はさらに広がり、それぞれの時代に多くの名作が登場している。80年代初頭のベストルーキーともいえるアルファ電子は今はもう無くなってしまったが、その時代の鍵となり多くのヒット作を残してくれた。ゲームは消えても、ヒットゲームの多くの優秀な遺伝子が次のゲームブームを作り上げる。そんなとき、またあのゲームたちを思い出してほしい。そしてブラシで塗り替えるように、業界という市場を塗り替えるメーカーや開発者たちの闘いと未来への思いは、まだまだ続くのである。

お便りのあて先は
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 アルカディア編集部「AGLコーナー」まで

参考資料
「ゲームマシン」1979年-1982年(アミューズメント通信社)
「コインジャーナル」1981-1982年(コインジャーナル)
「オールドゲームの世界」シリーズ(流線堂)
「究極ビデオゲームリスト2003」(AMPグループ/アマチュアライン)

【お知らせ】AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」が開設中です。(http://amp.tri6.net　E-Mail amp@tri6.net)

AGLコーナー3周年にあたり

このアーケードゲームライブラリーも今回で連載3周年。ここまでは主に70年代〜80年代初頭のビデオゲーム業界の変遷と時代を築いてきた数々のビデオゲームをピックアップしてきました。

業務用ビデオゲームの起点となった72年のアタリ社の『ポン』を始め、『ブレイクアウト』、『スペースインベーダー』、『パックマン』といった、80年をまたいで生まれた数々の挑戦とヒット作とメーカーの盛衰に触れてきました。もちろん紹介できたゲームはわずか36タイトルで、今までに取り上げられなかったゲームもたくさんあります。

また、ビデオゲームというものはそのすべてが突然のひらめきによって生まれてきたわけではなく、ヒット作や当時の流行を反映しながら考え抜かれ、受け継がれてきたものだということをゲーム発展の現実として知ってほしいということもテーマとしています。

一つの「点」であったゲームから生まれたいくつもの「線」が後のゲームへと続く……。その「ゲーム発展の連鎖」ともいえる部分に踏み込み、過去の膨大なライブラリーともいえるゲームの歴史を、プレイヤーのみなさんや基板を集めている方、お店のみなさん、そして、現代のゲームの開発者の方々にも役立ててもらいたいと思い、記事を綴っております。

恐らく70年代や80年代のゲームを生で見てきたという世代の読者の方は少ないと思いますが、ゲームセンターやアーケードゲームがどのような足跡を刻んできたかに興味を持ってもらえる一つのいいきっかけになればと思います。また、業者の方々の導入の参考や、昔のゲーマーの方にも懐かしんでいただけたなら幸いです。

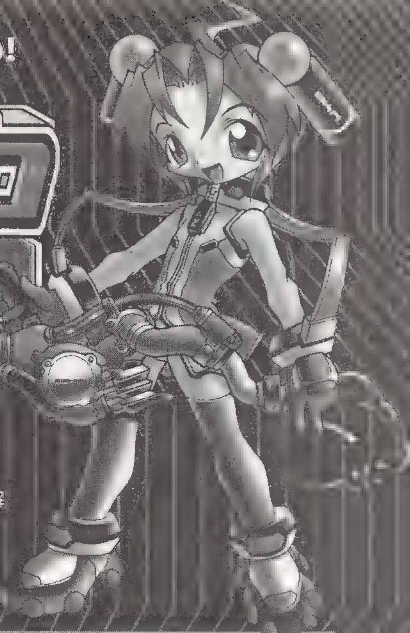
もちろんこれがすべてではありませんし一筆者の観点から書いた部分もありますゆえ見識の違いや間違いといった部分も多々あったかと思われます。そういった部分も含めリクエストやご意見などございましたら、編集部AGLコーナーまで手紙もしくは電子メールにてお便りいただければと思います。

さて、丸3年間お楽しみいただきましたこのAGLですが、本誌のリニューアルに伴い、当ページも少しだけ模様替えとなります。ここまで続けられたのも読者の皆さまと協力いただいた多くの方々のおかげです。まだまだ濃い話は尽きませんが、3周年の挨拶とさせていただくとともに今後のコーナーにもご期待いただければと思います。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

電界 アーケーダー・ネオ 接続



第71回　Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムトウ

NAOMIのROMカートリッジを修理しよう

JVS基板の中でも、NAOMIは完全に標準として定着した。今回は、ROMカートリッジの取り扱いとコネクタのメンテナンスについて解説しよう。NAOMIのROMは、カートリッジ式で扱いが手軽だが、コネクタの破損が起きることがある。

NAOMI ROMのメンテナンス

ROMカートリッジの取り扱いとNAOMI

扱いは丁寧に

アーケードゲームのソフト交換といえば、以前は10数個のROMを交換する必要があり、事実上専用器具が必要な上に、ROMの足折れが頻発して大変だった。そういう時代を経て、やがてROMが乗ったボード（サブボード）を交換する方式が主流の時代になり、交換は楽に、事故は減った。

しかし、それでも取り扱いが悪いとコネクタ部を痛めてしまうことに変わり無い。

それはなぜか？　ソフト交換が比較的手軽にできるとはいえ、家庭用ゲーム機と違って、大げさにいえば、基本的にROM側は一度きりの交換に耐えられればいいという考えの元に作られたものであるからだ。

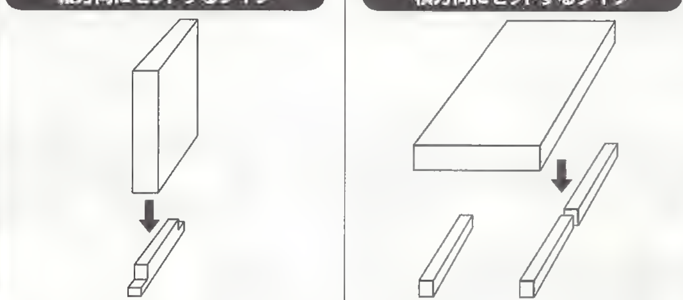
ROMの交換時、ROMの接続コネクタには結構力が加わるのだが、特に強度が高いわけではないので、扱いが荒いとおかしくなってしまいがち。あくまでも、上記の大前提を頭に置き、丁寧な扱いを心がけよう。

これはサブボード交換式の基板全般にいえることだが、今回は、現在の主流であるNAOMIのROM交換で起きやすいコネクタ部のトラブルと、その修理方法を紹介しよう。

ROMカートリッジ装着時のポイント

ROMカートリッジは、大きく縦型と横型の二つに分けられる。それぞれのタイプごとの取り扱いのポイントをまとめてみたので、参考にしてほしい。

縦方向にセットするタイプ　／　横方向にセットするタイプ

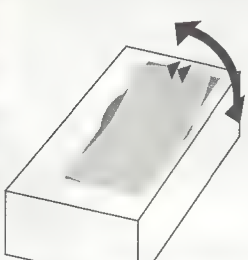


	縦方向にセットするタイプ	横方向にセットするタイプ
基板の例	ネオジオ、ST-V、G-Netなど	NAOMI、CP-SYSTEM Ⅱ、タイトー F3など
メリット	端子が片側だけなので、交換作業が楽。逆に差そうとしても、途中で気が付くので逆差しはまず起こらない。	しっかり保持されるので振動に強い。
デメリット	振動に弱く、フリーズしやすい。斜め差しには注意を要する。	コネクタが複数存在するので抜き差しが固い。逆方向と気付かずに基板に差し込むことがある。

NAOMI ROMカートリッジの取り扱いとメンテナンス

ここからはNAOMIのROMカートリッジに絞って解説していこう。

カートリッジ取り外しとトラブル



NAOMIのカートリッジは横方向にセットするタイプなので、当然抜き差しのときに、左図のように上下にこじることになる。図では過剰表現してあるが、こじることによりROMカートリッジがたわむのだ。当然コネクタもたわむ。すると……、

ピン外れトラブル発生の可能性か！



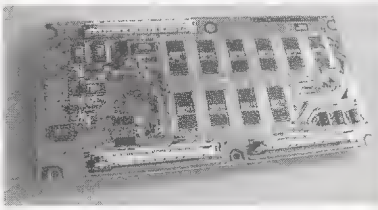
何度もこじっていると、このようにコネクタのピンがハウジングから外れてくる。

そのまま抜き差しを繰り返すと、いつか上図のように曲がってしまう。

NAOMI ROMカートリッジのコネクタ修理手順

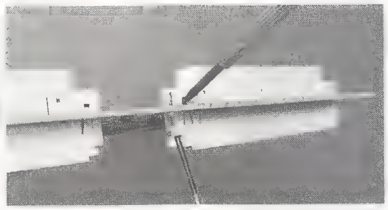
もしピン抜けが見付かったなら、修理しなければならないが、一度分解しないと修理はほぼ不可能だ。逆をいえば、状態がピン抜け止まりなら、分解すれば直すことが可能。一方、症状が進行してコネクタのピンが曲がってしまった場合は、完全に修理するのは難しいので、コネクタを交換する方がいいだろう。このコネクタ交換手順を連続写真で説明したので参考にしてほしい。ピン抜けの場合も、分解の手順さえ分かれば対処方法は自明だろう。なお、交換用コネクタの入手は難しいと思われるので、安価なNAOMI用ROMカートリッジを買い、そこから外す手を使おう。

①ケースからの取り外し



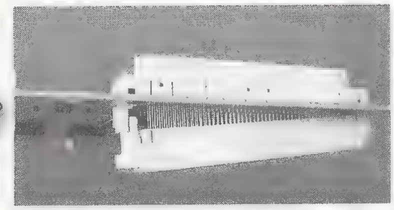
ROMカートリッジをケースから外す。⊕ネジを2本外すだけで簡単に分解できる。

②コネクタの分解



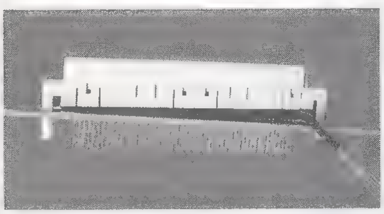
写真の位置のコネクタのツメを押すと、上下のハウジングを分解することができる。

③裏側のコネクタの取り外し



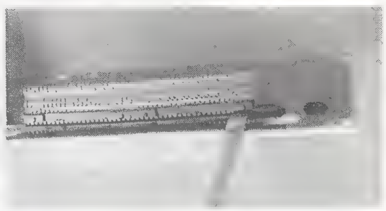
ハウジングを上下に分解。抜けたのは、裏側のコネクタだ。

④コネクタハウジングの取り外し



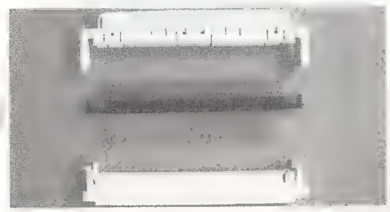
残ったコネクタのハウジングを取り外す。⊖ドライバを使用して、少しずつ上に持ち上げると取れる。

⑤コネクタ本体の取り外し



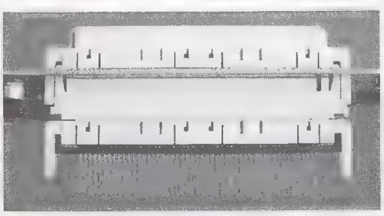
コネクタ本体をカートリッジから取り外す。端の部分に⊖ドライバを差し込んで、ゆっくり持ち上げる。結構固いが、左右を2mm程度持ち上げると外れるぞ。

⑥ピン曲がりのチェック



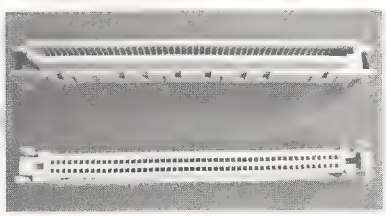
取り外したコネクタ。ピンに曲がりが無いかチェックする。

⑦コネクタハウジングの組み立て



④で分解したコネクタハウジングを再度組み立て。コネクタハウジングと本体を半分ほど合体させ、その後、別のコネクタにハウジングを差し込んでからしっかり差し込む。

⑧コネクタピンの確認



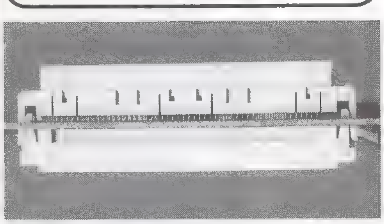
組み立てたコネクタのピンに抜けが無いか確認する。別コネクタに合体させてからピンを組み付けたのは、ピン抜けを防ぐためだ。ここで抜けていたら分解の意味が無いぞ。

⑨コネクタのROMカートリッジへの取り付け



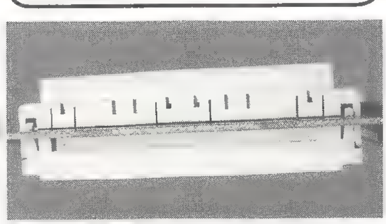
出来たコネクタをROMカートリッジに組み付ける。取り付け方向(裏表、左右)に注意を払う。

⑩コネクタの圧着



組み付けた様子。コネクタとカートリッジ基板の間に2mm程度のすき間がある。これは、ベニヤ板などの上に置き、別のベニヤ板などで押し付けてしっかり差し込む。

⑪完成！



これで完成！　コネクタの押し込みには、ベニヤ板を使わなければいけないということではなく、バイス(万力)などを使っても、もちろんOKだ。

自分でやってみよう

今回紹介したコネクタがらみのトラブルは、NAOMIを使っていく限りは一定の確率で起きるものだ。その代わり、ピン曲がりまでいっていたとしても、替えの部品さえあれば、それほど難しくない作業で直すことができることが分かっていただけたはず。

メーカーの対応が不可能になってからも遊べる状態を保つために、部品入手がてら、安いROMカートリッジでも探してみては？

ゲー事典　11月11日に「オレコマンダー」という歴史的な周辺機器がHORIより発売された。これについては読者諸兄の方が詳しいだろうけれども、編集担当としては、全開でHORIをリスペクトしたい。こんなアイテムは「連射名人高橋君」以来だ。前回掲載のセガロジ・A-Stick(仮称)もそうだけれども、作り手の遊び心というものは、ユーザーに暖かく(？)伝わるものだと思う。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量に上ります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1986年／昭和61年

セガ

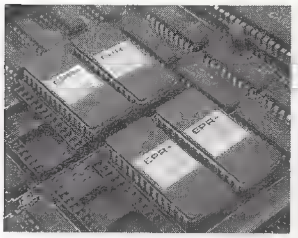
アウトラン

開発元	セガ	ジャンル	ドライブ
発売元	セガ	操作系	ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア

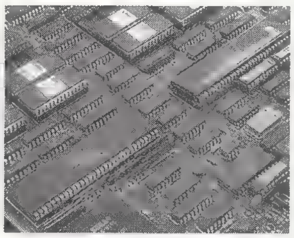
システムボード	専用基板
CPU	68000×2＋Z80
サウンド構成	YM2151
表示色数	2048
スペック	＋5V単一（＋12Vはアンプ部）

ギアガチャは大人になってから

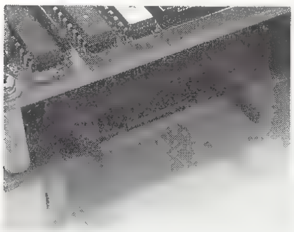
Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp



ROM。まだ256kbit/512kbitという容量の時代。もはやラベルは焼けて赤茶けている。



メインCPUは68000が二つ。大量の背景オブジェクトを動かすにはこれぐらい必要だ。



大型筐体なだけに、アナログ/デジタル入力&ライト制御などのコネクタが並ぶ。

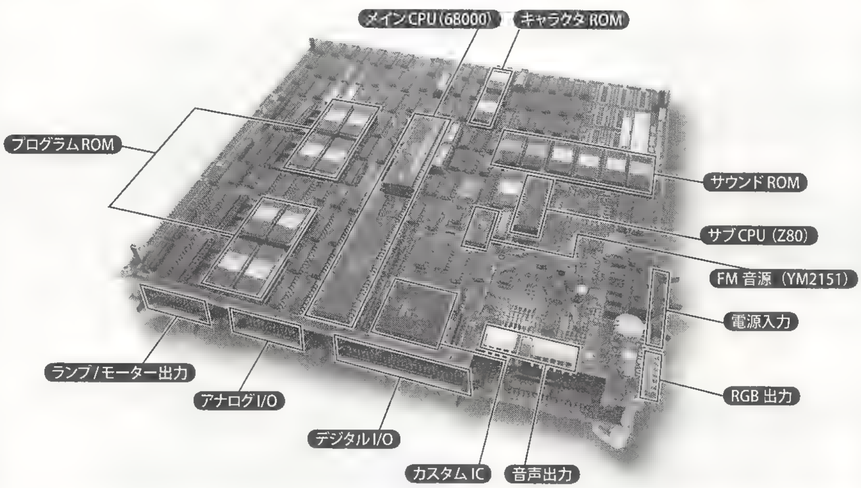
用 語 解 説

独立独歩：俗に『アフターバーナー』基板や『パワードリフト』基板といわれる、それぞれ同じプリントパターンを持つシリーズがありますが、『アウトラン』基板は基本的にこの1タイトルだけです。

見た目は意外と普通：当時とても大きく見えたDX筐体や、言うまでもないその内容から、さぞかし派手な基板では？　と当時は思っていたのですが、割とシンプルで、それほど大きくもないサイズです。しかし、この1枚がどれほどのインカムをたたき出し、どれほどのドラマを作ったかと思うと眺めているだけで萌えますね（基板マニヤの御病気）。

筐体の動きも普通：筐体の動きは単純で、足元辺りのピロボールを軸にしてお尻が扇形に振られるだけです。割とまったり動くのですが、筐体の動きなど問題にならないくらい内容に面白さがありました。

DETAILS



HARDWARE CHECK

セガのSYSTEM16基板と平行して開発され、機能拡張&マルチCPU化したのがこれです。大体A4の縦寸法の正方形の2枚基板で、上がCPU、下がビデオという一般的構成。電源&RGB音声出力コネクタは『スペースハリアー』と同型で、出力コネクタはタイトーの電源ピンと同じ形。時代を感じさせます。ゲーム難度などの設定はDIPスイッチ、ハイスコアやインカムデータはRAMにて保持されています。



基板上のシルクスクリーン。年号は確かに1986。19年前だ。

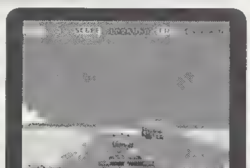
君は知っているか?

ハンドルとブレーキ&アクセルで進んでゆく三人称視点のレーシングゲーム。背景オブジェクトの量と迫力に、当時は歓喜したものです。

自機といいますか、自車両はフェラーリのテスタロッサ（風）。この車種名をこのゲームで刷り込まれた人も少なくないんじゃないんでしょうか？　町で見かけると「あ、アウトランのヤツだ！」とか。

コース構成は左右分岐のマルチエンディング方式で、飽きさせない作りになっています。発売後ほど無くして「海外版」と呼ばれるコース構成のバージョンに変更されました。コースの並びはこっちの方が受けたようです。

『アウトラン』といえば何といってもギアガチャです。HI−LOを繰り返すことでリアをスリップ状態にし、コース外でも速度を落さずにショートカットできるようにするテクニックで、これが一世を風び。訳も分からずやる人が横行して、マトモなギア状態の筐体は皆無になってしまいました。ハンドルにはセンターキープ用キックバックバネが入っているのですけど、これもまず死んでましたね。



BGMは冒頭のカーステ画面で3曲から選択。名曲『マジカルサウンドシャワー』で[illegible]した。

ゲー事典 このコーナーもアルカディア創刊から足掛け6年。リニューアルを前に、最終回を迎えます。こうしてアーケードゲームの商業誌に筆を寄せることができたことを光栄に思っています。またどこかでお会いできたら幸いです。アリガト&サヨナラ。

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

Joystick Troopers

最終回、杯を挙げよう割れたグラスで、なんて言わないよ。

[illegible]

だ。全員が全員そうじゃないんだ [illegible] 何か新 [illegible] れがレバーとボタンで遊べるビデオ [illegible] うしたエッセンスの横取りや「インスパイヤ」されたシステムやタイトル [illegible] ムシキングにハマったお子さまや、パチスロとかメダルゲームメインで遊ぶ年齢高めの方々に、す [illegible] 気がするのだ。

[illegible] に乱入したいですよ、俺も。数秒 [illegible]

また、ゲーセンでお会いしましょう。

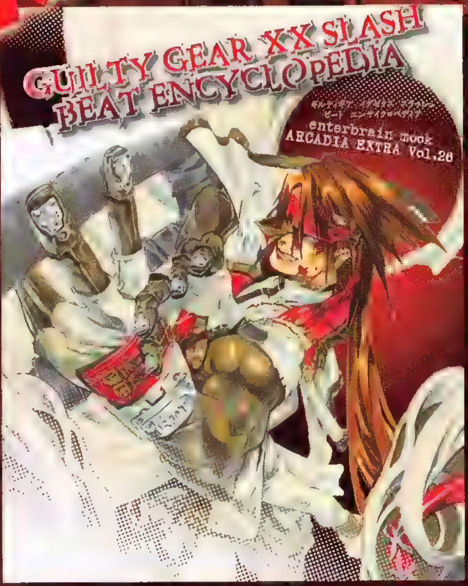


編集者談！ スコアラーでありつつ、ゲーム誌の編集責任者も務め、対戦格闘ゲームの名著も残している執筆者が30歳を過ぎ、ゲームとどう向き合うのか どこまでゲームにしがみついていられるか こだわり続けられるか こんな生々しいことを裏テーマに、見事な[illegible]というか紆余曲折の様相を毎月お読み頂いた 実はアンケート人気もベスト10に入るほどだが、誌面リニューアルにつき終了とさせて頂きます お疲れさまでした

入魂!!

御託はいらねぇ とにかく読もうゼ!!

寒さを情熱でぶっ飛ばす、アルカディア編集部の攻略本!!



●全技徹底解説

新キャラ「A.B.A」、「聖騎士団ソル」を含めた全23キャラの通常技、必殺技を連続写真付きで完全紹介!! 各技のダメージ値、ガード属性はもちろんのこと、テンションゲージ増加量や攻撃レベルなどの細かい情報も満載。知識でライバルに差を付けろ!

●連続技指南

「ギルティギアシリーズ」の魅力といえば、真っ先に思い付くのはやはり決めると気持ちのいい連続技。今すぐ実戦で使える基本コンボをはじめ、スラッシュから加わった新技を絡めたニューコンボ、キャラ限定の状況別コンボなど超初心者から上級者まで、どの層にも役立つこだわりの連続技を徹底的に網羅!! 本書を読んでゲームセンターで披露すれば、君も一流プレイヤーの仲間入りだ!!

●究極の対人戦攻略

2006年に行なわれる闘劇種目に正式決定した以上、勝つための対戦攻略は避けて通れない!! 各キャラの基本的な動かし方はもとより、「#RELOAD」から進化したスラッシュならではの有効な戦法を分かりやすく紹介。本書を手に取り、明日の勝利を手に入れろ!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.26

GUILTY GEAR XX SLASH BEAT ENCYCLOPEDIA

—ギルティギア イグゼクス スラッシュ ビート エンサイクロペディア—

絶賛発売中!! 定価1,380円(+税)



●新キャラを完全フォロー!!

桃子やエリザベート、オズワルドほか魅力溢れる新キャラクターを華麗に動かすためのテクニックを、完全フォロー!!

●全技完全掲載!!

アルカディア編集部によるKOFムックでは、もはや恒例となっている技紹介。こちらも写真付きで細部にまで渡るデータを完全網羅!!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.29

THE KING OF FIGHTERS CONQUEROR'S GUIDE

2005年12月21日発売予定 予価1,380円(+税)



●未出のイラスト多数掲載!!

旋光の輪舞の面白さを引き上げているのが、個性あるキャラクター群。本誌で紹介しきれなかった未公開のイラストをドーンと大公開!!

●大ボリュームのデータ集

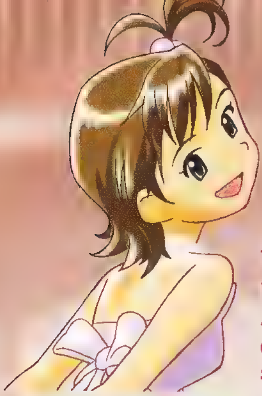
攻撃のダメージ値や、対戦時において知っておかねばならない技の硬直時間、さらに機体個別の当たり判定までをも含めたデータを超充実掲載!!

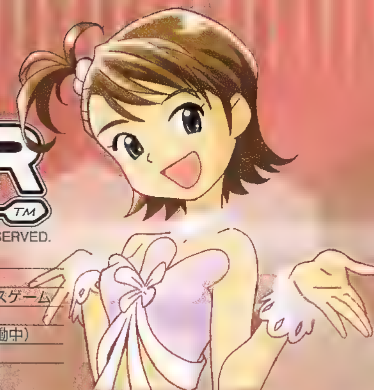
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.27

旋光の輪舞 バリスティクメサイア

2005年12月14日発売予定 予価1,480円(+税)

年末もアイドル歌合戦！





THE iDOLM@STER アイドルマスター

世の中は師も走る慌しい年の瀬！　家でコタツに入ってマッタリ過ごすのもいいけど……アイドルには休んでる暇なんて無いのですよ！　年末はアーケード芸能界で全国規模の歌合戦に参加して、みんなと一緒に盛り上がってみるのもまた一興ですね！

アイドルマスター

■メーカー	ナムコ
■ジャンル	アイドルプロデュースゲーム
■操作方法	タッチパネル
■発売日	2005年7月下旬（稼働中）
■使用基板	SYSTEM256

芸能番記者:田淵健康　イラスト:saxyun

アイマス総合情報ページ MASTER'S CHANNEL

「アイドルマスター」関連の情報を全方位から網羅！　より多角的にゲームを楽しむための情報チャンネル、今月も情報満載でお届け！

大きな変動が!?

11月の人気アイドルランキング
（11月9日・765プロ調べ）

1位	如月　千早	→
2位	高槻　やよい	↑
3位	菊地　真	→
4位	三浦　あずさ	→
5位	天海　春香	↓
6位	萩原　雪歩	↓
7位	秋月　律子	→
8位	水瀬　伊織	→
9位	双海　亜美/真美	→

PICK UP IDOL

今回ピックアップする注目株アイドルは、2位に入った高槻やよい。成長率こそ高くないものの、テンションの維持が安定しており、扱いやすい女の子として各方面に好評の模様。ユニットメンバーに加えておくと能力減退値を緩和してくれるということもあり、声が掛かることも多いようです。何よりも、家庭の事情を乗り越えるべく奮戦する姿も、けなげでついつい応援したくなる要素かも！



コミュニケーションで見せる「ハイタッチ！」もかわいらしくて好評。育て甲斐のあるアイドルといえましょう。

発表！　11月の人気ランキング！

全国のプロデューサーが決める人気ランキング。果たしてナムコから提供された、今月の動向の行方は――

10月に実施されたアップデートによって、流行ジャンルの偏りが減少したことにより、ランキングにも変動が出てきた模様です。その中でも注目すべきは、先月6位だったやよいが一気に2位までランクアップしたところでしょうか！

1位、3位は先月同様に千早、真の2大人気アイドルがガッチリとキープ。多くのプロデューサーから実力を信頼されている千早と、実力、キャラクター人気ともに高い真。しばらくはこの二人の磐石体制は続きそうな模様です。

残念ながら、先月に続いて亜美真美の二人は苦戦中。彼女たちを使って全国順位上位を目指してみるのも、プロデューサーとしての腕の見せどころといえるのではないでしょうか。



実力はあるのに苦戦中の伊織、律子。来月以降の躍進はあるのか!?



真は、ボクっ子属性やショートカッ党などを巻き込んで人気沸騰中。

MULTIMEDIA



MASTERPIECE03 トリを飾るはこの四人！

THE IDOL M@STER MASTERPIECE 03
～水瀬 伊織・高槻 やよい・双海 亜美＆真美～
価格：2,000円（税込）
発売日：2005年11月30日
品番：COCX-33443

好調なセールスを記録したマスターピース01、02に引き続き、ついに03が発売を迎えました！

登場するのは元気いっぱいの年少組四人！　伊織、やよい、亜美真美が、アルバムに全力投球！

ガールズバンド風のジャケットもいい感じで、ぶっちゃけポスター欲しいっすよコロムビアさん！　と鼻息荒く訴えたい方も多いのではないかな!?

伊織が歌う「Here we go!!」、やよいの「おはよう!! 朝ごはん」、亜美真美の「ポジティブ！」、そして三人が歌う「THE IDOL M@STER」などを収録。年末はこの一枚で決まりです！

BOOK



コンプエースにてコミック版アイドルマスター連載中！

「もう一つのアイドルマスター」を描いたコミカライズ版が、角川書店発行のコンプエース誌で連載中！　執筆されているのは、期待の新鋭・稍日向氏。ストーリーは春香を中心に展開するが、ほかのアイドルたちもバッチリ登場！　9月26日発売のコンプエースVol.3から連載がスタートしており、11月26日の発売のVol.4には連載第二回が掲載。未読の方もまだまだ追い付けるぞ。

紹介店大募集ーッ

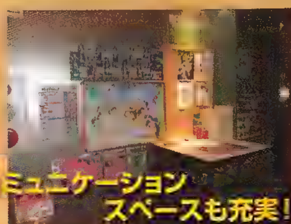
当コーナーでは、『アイマス』が盛り上がっているお店を募集中です。イベントを開催している店舗や、プロデューサーさん同士の交流を手助けしているナイスなお店をどんどん紹介していく予定です。

「ぜひ、このお店を紹介したい！」というお勧め店舗がありましたなら、お店の外観写真や設置コーナー周囲の写真に住所や連絡先を添えて、当コーナーまでお送りください。

プロデューサーさん個人がお勧めする場合は、お店側の許可をもらってから送ってくださいね。

アルカディア編集部「アイマス設置店」係まで
idol@arcadiamagazine.com


圧倒的な16台がお迎え！
6階に昇ると、16サテライトが絶賛稼動中！ 50インチのモニターにも注目。


コミュニケーションスペースも充実！
プロデューサー同士の交流や情報交換を助けるすスペースも設置。

行列のできるアイマス設置店

東京・秋葉原GiGO


ラジオ会館のすぐそばにあるので、秋葉巡回ルートに入れるのは当然ですよね、プロデューサー！

秋葉原駅電気街出口を出てすぐという好立地にある秋葉原ギーゴの6Fの特設コーナーでは、連日『アイドルマスター』が大盛況！

「当店はカード系ゲームには特に力を入れており、アイドルマスターも発売前から注目していた作品でした。現在はゲームを通じてプロデューサーさん同士の交流も多いようです」（西村店長 談）

秋葉に寄ったらギーゴで決まり!?

秋葉原ギーゴでは、『アイマス』ファンのためにオフ会開催の相談にも乗ってくれます。時間や日にちの都合が付けば、筐体をレンタルしてくれることも！

詳しくは下記にお問い合わせを。

東京都千代田区外神田1-15-1第一半田ビル1F〜6F　TEL：03-3252-7528

特報！ アイマスDVD発売決定！

『PLATINUM ALBUM』のアンケートで、もっとも多かった回答の一つ「もっとダンスの振り付けが見たい！」「PV（プロモーションビデオ）を作ってくれ！」という意見を書いた夢見るアイマスっ子たちに超絶朗報！ その夢をかなえるべく、ついにナムコ＆エンブレの映像班が内容超充実のDVD作成に着手したぞ！ 各曲の振り付けや新規PVのみならず、ゲームでは語られなかった外伝的ストーリーまで収録されるという、豪華極まりないファンディスクだ。

今回は2月発売に向けて鋭意製作中のその内容を、一足先に大スクープ！ 年末年始のボーナスやお年玉は、このDVD発売まで使わずがっちりキープしておかないと来世まで後悔するぞ！

ここがすごい！①
オリジナルのショートストーリー収録！

選択肢を選ぶことで展開が変わる、まさにゲーム本編そのままの本格派ショートストーリーを全キャラ分収録。お別れコンサート、ラストソング直前、心揺れるアイドルたちとプロデューサーとの知られざるエピソードがここに!?


完全新規書き下ろしのストーリーで、多くの人が涙したあの感動がふたたび！

ここがすごい！②
アイドルたちのシングルを完全収録！

全アイドルの持ち歌が、それぞれのアイドルの魅力を凝縮したプロモーションビデオになる！ ゲームの中でも思い出深い名シーンをバックに聞く名曲の数々に、プレイ時の記憶が鮮明に蘇ること必至だ！


イベントシーンと歌のコラボレーションに、各アイドルの魅力を再発見せよ！

ここがすごい！③
マルチアングルでダンスを楽しめる！

全曲のダンスパートも、カメラアングルや歌詞字幕の有無などを、自由自在に切り替えて鑑賞可能！ さらにはカラオケモードも搭載し、歌と振り付けをマスターするにはもってこいの教材になるらしい!?


これで全曲の振り付けを覚えてこそ、真のマスターランクプロデューサーだ！

アイマスDVD レコーディングレポ

DVDの収録の合間を縫い、声優の方々にインタビューを敢行！ 締切ギリギリに入ってきた情報だったため四人の声優さんのみだが、『アイマス』の展開への期待は、出演者の皆さんも大きいようで!?

――作品が展開してきた2年間で、アイドルの演じ方や捉え方に変化は？

たかはし あずささんは、当初は「トロいっ！」と苛立つシーンもありましたけど、今はむしろ、私が男性だったらお嫁さんにしたい憧れの人です（笑）。

下田 最初は「とにかく元気に」という意識でいっぱいでしたけど、今では「亜美＆真美ならこういうとき……」とか、すごく共感して演じています！

中村 春香は初めから「私そのもの」と思ってましたけど、さらにシンクロ率が高まってます！ 収録のたびにスタッフさんたちと「ますます中村だよね〜」と（笑）。

今井 千早と私自身には重なるエピソードが驚くほど多くて、収録ごとに自分と一体化していくような、貴重な体験をさせていただいてます。

――では、ずばり今後『アイマス』に期待しているメディア展開は？

四人 アニメ化!!

下田 やっぱアニメですよ〜！ 新曲やPVももっと欲しいですけど！

中村 ゲームともCDともコミックともまったく違う新しい『アイマス』で！

たかはし あとは、夢は大きく武道館！ とか、海外に進出とか（笑）。

今井 ……アニメ化は当然と信じてますので（笑）、千早的リアル思考では『蒼い鳥』のソロバージョンを希望、と……（笑）。

（敬称略）





ジャンル別衣装コーディネート術

ボーカルアップアクセ　ダンスアップアクセ　ビジュアルアップアクセ

＊掲載されているステータスは売れっ子プロデューサーによるプロデュース、各アイドルの得意曲を習得したときのものです。

ボーカルアップの着こなし術

身に着けるだけで心を豊かにし、歌声をさらに澄み渡らせる、素敵なアクセサリーたち。ボーカルを極めるなら、ぜひとも身につけたい品々です。



サンプル 律子

ボーカルアップアクセの特徴

ボーカルをアップさせるアクセサリーは全部で48種類。頭部アクセサリーは16種類、身体アクセサリーは12種類、腕部アクセサリー12種類、脚部アクセサリーは8種類存在している。そのうち、頭部アクセサリーの「H.M.D」、身体アクセサリーの「フェアリーの羽根」、腕部アクセサリーの「ルビーの腕輪」「翡翠の腕輪」の4種類がレアリティが高く設定されている。身につけるとダンス、ビジュアルの値が低下するので、必要なパラメーターと見合わせて調整しながら着こなしていこう。

コーディネートサンプル

チェリーギンガム＋西遊記シリーズ

ボーカルの能力を向上させる衣装の中でも、トップクラスのボーナス値を持つチェリーギンガムと、ボーカルアップアクセの代表格西遊記セットとのコーディネート。西遊記セットはそろえた場合のボーナス値の高さが魅力！　見た目もインパクト十分です！



西遊記シリーズのダンス低下を服で補っているのだ。

コーディネートサンプル

ミニモーニング＋ひまわりセット

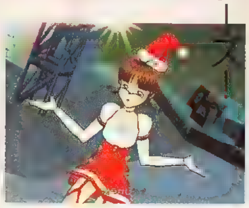
ひまわりセットは西遊記セットには劣るものの、セットボーナスが優秀なアクセサリー。ただし、ビジュアルが低下してしまうので、ボーカル最強服の一つであるミニモーニングでフォローしてある。ボーカルの伸びは強力なので、一度は身につけてみては？



色味が合ってることも重要。性能だけじゃありません！

ボーカル強化シリーズ

ボーカルを強化させるセットには、サンタシリーズやねこセット、うしセットが存在する。ねこセット、うしセットはそろいやすいがセットボーナスが低め。サンタセットは頭部、脚部と数は少ないがセットボーナスが高いのでお勧めできるシリーズです。



季節柄も考えて、サンタ＋ノエルアンジェ！

単品アクセで美声に!?

単品で優秀なのがシルクハット、H.M.D、和風のリボン、和風のかんざし、フェアリーの羽根、クロスのブローチ、翡翠のペンダント、派手な腕輪、翡翠の腕輪、金の腕輪、宝石アンクルなど。セットではないけど、翡翠を中心にまとめるのもいい。



翡翠を中心にまとめてみるのもイイ感じです。

ダンスアクセを極めてみる！

身体を軽やかにさせ、さらにリズミカルなステップを実現するアクセサリー。身に付けるだけで心も躍りだす！

コーディネートサンプル

インディゴスパングル＋悪魔セット

ダンスの能力を上昇させる代表的なセットである「悪魔セット」と、ダンスを大きく上昇させるインディゴスパングルの組み合わせ。悪魔セットはボーカルを大きく下げてしまうが、インディゴスパングルのボーカル上昇力で、わずかだがフォローできるぞ。



悪魔のアンクルさえそろえば、ダンスはほぼ無敵に！

ダンスアクセの特徴

ダンスの能力を向上させるアクセサリーは全部で48種類。頭部アクセサリーは15種類、身体アクセサリーは12種類、腕部アクセサリー13種類、脚部アクセサリーは8種類存在している。レアリティが高いのが頭部アクセサリーの「シルクハット」、「ナイト帽子」、身体アクセサリーの「うさしっぽ」、脚部アクセサリーの「悪魔のアンクル」。身につけるとボーカル、ビジュアルが若干低下する。「うさセット」と「悪魔セット」をそろえるには、運が必要となっているぞ。



サンプル 真

ビジュアル輝く勝負コスチューム

華やかさをさらに加速させる珠玉のビジュアルアクセサリーたち。真の輝きを得るためのヒントが、ここに詰まってます。

ビジュアルアクセの特徴

ビジュアルを上昇させるアクセサリーは全部で48種類。頭部アクセサリーは17種類、身体アクセサリーは12種類、腕部アクセサリー11種類、脚部アクセサリーは8種類存在している。頭部アクセサリーの「天使のリング」、身体アクセサリーの「蝶の羽根」、腕部アクセサリーの「蝶の腕輪」、脚部アクセサリーの「ダッコかつ」はレアリティが高く設定されている。身につけると代償としてダンス、ボーカルが低下してしまうので、能力値の平均に影響を及ぼさないように調整しよう。





サンプル
雪歩

オススメ！シリーズアクセ

そろえやすく、セットボーナスもそこそこ[illegible]いのが花リボンセット。レアリティは高いが、性能が優秀なのは蝶シリーズ、かつセットの二つ。蝶シリーズは3種類なので、残る頭部を単品アクセでフォローしてあげれば、かなりの[illegible]数値をたたき出すことができるぞ。



身体部位は蝶のブローチよりも蝶の羽根の方が能力が上昇する。

単品でも高ポイント！

単品アイテムとして優秀なのが探検ヘルメット、三日月ヘアバンド、婦警さんの帽子、ブルーの王冠、真珠のネックレス、トゲ付きの首輪、水晶の腕輪、恐竜スリッパ、虹色アンクル、真珠のアンクルなど。インパクト十分のアクセか、ワンポイントの個性を選ぶかはお好みで！



婦警、トゲ首輪、水晶腕輪、恐竜スリッパはこんな感じになります！

コーディネートサンプル

サニーサイドオブザムーン＋天使セット

ビジュアルで最強クラスの性能を誇る天使セットと、同じく最強[illegible]の一つであるサニーサイドオブザムーンの組み合わせ。性能は優秀だが、天使セット、服ともにレアリティがやや高いので、完全にそろいにくいのが、最大の難点といえば難点かも!?



見た目、能力ともにビジュアルを象徴する組み合わせ！

コーディネートサンプル

マンダリンヴィーナス＋星シリーズ＋真珠のアンクル

頭、身体、手を星シリーズで統一し、脚部を真珠のアンクルで締めるという光り物コーディネート。もちろん、見た目だけでなく能力も優秀。マンダリンヴィーナスはビジュアルは最高値。アクセサリーによるダンス能力の低下も、わずかだがフォロー可能だ。



ボーカルにやや難が残るが、ビジュアルは好成績！

シリーズ装備でダンスアップ！

組み合わせ次第では、どんセットをしのぐ性能なのが忍者セット。頭、身体、手の3種なので、足に何をつけるかが課題。うさセット3種、ヒーローセット2種、メカセット3種も、セットボーナス＋αで[illegible]をたたき出すことができる。[illegible]セットは、単品[illegible]ところで[illegible]ているアクセをつけよう。



個々の能力値も優秀な忍者セット。足にはミサンガかな？

単品アクセも見逃すな！

お勧めしたいのがセピアサングラス、紳士のヒゲ、シルクハット、ナイト[illegible]、舞踏会アイマスク、原始人ネックレス、[illegible]、パワークローブ、サイバース腕輪、ミサンガアンクルなど。全体的に[illegible]怪しいアイ[illegible]……なのか[illegible]リーを組み合[illegible]スは大幅に[illegible]



ヒゲ、階級賞、Pグローブ、ミサンガの例。強力だけどなんだか笑える!?

コーディネートサンプル

グリッターインゴット＋どんセット

祭りといえばボンダンス、というわけでダンス能力を向上させるどんセットと、ボーカル最強服のグリッターインゴットの組み合わせ。セットボーナスはそれほど高くないものの、ダンスをメインにして、ビジュアルも補えるコーディネートとなっている。



見た目の派手さでもインパクト十分の組み合わせ！

組み合わせ次第でこんなに変わる！

ユニットパターン別初期状態

Sランクのアイドルを目指すには、その過程が重要となる――が、しかし！ アイドルたちの組み合わせ次第では、スタートの段階で大きな差が生じてしまっているのだ。ユニットごと特性を踏みたうえでスタートラインを確認し、その後のプロデュースの方向性を決めていこう！

ユニット結成時には、それぞれのメンバーの初期能力の合算値を基にして、ユニット全体の能力が決定される。

当然、初期能力が高いメンバーを集めれば、イメージレベルが高い状態でスタートすることができる。反対に、初期能力が低いメンバーが多いと、スタート時のステータスはさほど高くない状態でスタートすることになる。

今回はサンプルパターンとして、三つのユニットの初期状態を掲載した。高い初期能力を持つ三人で構成されたサンプル1、低めの初期能力で構成されたサンプル2、そして初期能力がバラバラの三人を集めたのがサンプル3だ（開始時のプロデューサーランクは「超売れっ子」となっています）。

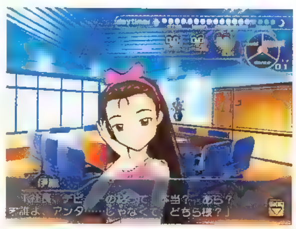
サンプル1

千早＆律子＆伊織

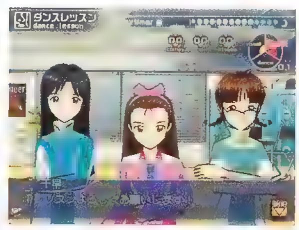


圧倒的なアドバンテージ！

初期能力トップの三人を集めたユニット。千早、律子のボーカル能力と、伊織のビジュアル能力が光る。以前のバージョンではボーカルに流行が偏重していたため、千早、律子、春香のボーカル重視ユニットが猛威を振るった。ダンスが得意なアイドルはいないものの、三人とも平均能力が高いので十分フォローできるだろう。テンション制御が難しいのが難点。



開始時から平均的に能力が高い。すぐにでもオーディションに参加できる。



シングル（青い鳥）、アクセサリーを装着するとここまで上昇する。

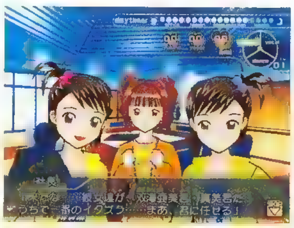
サンプル2

やよい＆雪歩＆亜美真美

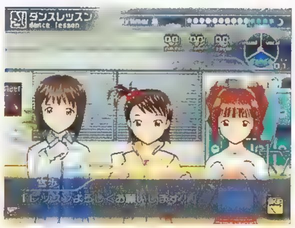


初期パラメーターは苦戦！　しかし……

大器晩成型がそろっているため、序盤は苦戦を強いられるユニット。ルーキーズに出場するための素地を整えるのも一苦労で、レッスンの回数も多めに要求される。だが、能力の減退率がかなり緩和されているため、30日以降も育成が可能となっており、長期的な活動計画が立てられる。メンバー全員の性格もいいため、テンションに波が無いのもポイントが高い。



思わず目を見張ってしまう初期能力値。ここから昇っていくのはかなりの試練かも!?



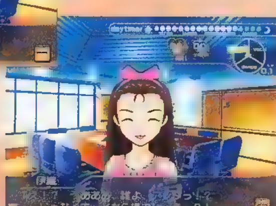
シングル（First Stage）、アクセサリー修得後のパラメーター。それでも低い～。

二人ユニットでも勝負できます！

ユニットの人数が増えれば増えるほど、日数の経過に比例して能力の減退率は上昇していくが、デュオユニットなら減退率の上昇を緩和しつつ、ソロよりも高い能力でオーディションに臨める。組み合わせ次第で十分戦えるのです！



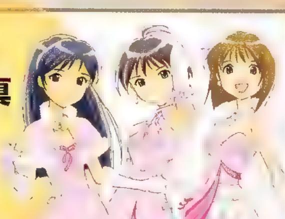
スタート時のステータスも、それほどトリオに見劣りしていない。



やよい＆伊織のギンザドリルコンビはこんな感じです。だれよっ！　足を引っ張ってるのは!?

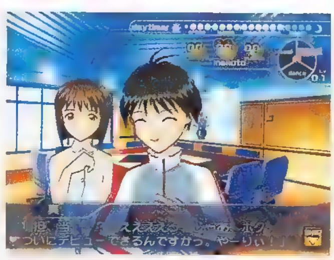
サンプル3

千早＆真＆雪歩



バランスタイプでオールマイティに！

ボーカルの千早、ダンスの真、ビジュアルの雪歩と、それぞれ得意分野を持ったアイドルを集めたユニット。レッスンは千早、真、コミュニケーションは雪歩というように、役割分担がはっきりしているので、育成しやすいユニット編成といえる。



楽曲とアクセサリーで十分弱点を補えるので、汎用性が高いユニットだ。



育成リプレイ第4回!
ENTER THE iDOL



第四話 アイドルIT革命

～これまでのあらすじ～
謎のプロデューサー「X」に率いられてアイドル界の頂点を目指すやよい&伊織のデュオユニット「ギンザドリル」。20週目にしてようやくランクDに上り詰めた彼女たちであったが……。

X　ハイこんばんわ。全国のアイドルから寄せられた疑問に答える「なぜなにアイマス」のお時間がやってまいりました。皆さまがたの見たい聞きたい知りたい不思議にとことん答えましょうね。

それでは一枚目のおハガキ。ギンザドリルというユニットで頑張っておられる水瀬伊織さんから頂きました。

『そもそも、プロデューサーはアイドルを自由に選んでるのに、アイドルの方がプロデューサーを選べないってのは不公平じゃないのっ！　アイドルの方にも、ダメプロデューサーをクビにして、銀河から追放できる権利を与えてください。にひひっ』

おやおや、ずいぶん過激なご意見ですね。水瀬さんのプロデューサーさんはさぞかし問題ある方なのでしょうね。

……って、それって俺のことかーッ!?





伊織　……何さっぶい自作自演やってんのよ。

やよい　あれ？　ショートコントのコーナー、もう終わりですか？

X　キーッ！　コントじゃないわよ！　何なのアナタたち!?　せっかく私たちの親睦を深めようと思って「面と向かって言えないことがあったら、メールなどで相談してネ☆」と伝えておいたのに、実際に送ってくるのは、やれ休みを増やせだの給食費を前借りさせろだのバカンスに連れて行けだの遠足代の前借りさせてだの！　キシャーッ！

やよい　そんなに頻繁にはお願いしてないですよぉ。うっう～。

伊織　（頻繁じゃないってことは、時々はお願いしてるんだ……）

X　聞きなさいお嬢ちゃんたち！　メールはプロデューサーとアイドルをつなぐ希望の架け橋なのよ。

ほかのアイドルはどのようにメールを活用しているか、ユーたちにレクチャーしちゃうわよ！





X　まず、プロデューサーがアイドルからメールを受け取るには、「アイドルマスター」携帯サイトに登録する必要がある。i-モード、ボーダフォン、auの3キャリアに対応しているので、間口はかなり広いのではないかな。サイトの使用料は月額315円。このほかにも別途通信料もかかるぞ。

やよい　さ、さんびゃくじゅうごえんもあれば！　特売の玉子が……もごもごっ！

伊織　をほほほほ。先を続けてくださいプロデューサー。

X　んむ。携帯サイトに登録したら、次は自分のプロデューサーカードに書かれているナンバーを入力。これで、自分がプロデュースしているアイドルの情報を、いつでも閲覧することが可能なのだ。

前回のプロデュースからちょっと時間が開いたときなど「どこまで育てて次は何をやるんだっけ？」というときには、サイトでデータを確認してからプレイすることをお勧めするぞ。

伊織　あら？　そんなの毎日欠かさずプレイしていれば間なんて開くわけないじゃない。



撮影した写真をダウンロードできるコンテンツもアリ。待ち受けにぜひ。

X　まあ、それは凄まじく正論なわけだが、プロデューサー各位にもそれぞれ事情があろう。察してやりなさい。

で、さっき言ってたメールってのはどうやったら届くんですか？

X　ん、いい問題提起だ。最初はプロデューサーがゲームセンターによく行く時間を問われるので、それを入力。すると、その時間に合わせてアイドルからお誘いのメールが来るのだ！　これがね、予想以上に楽しいのだよ。

もともと『アイマス』はメールとアーケードの連動を柱の一つにしているだけであって、アイドルから来るさまざまなメールは、ゲームをプレイしている時間以外でも『アイマス』を楽しんでいるようで、非常にお得な感じがするのだ！

「何か登録するのが面倒くさいから携帯サイト使ってない」というプロデューサーさんは、だまされたと思って使ってみてくれ。

でもでも、決まった時間にメールを出すのなんて面倒くさいわよ。そんなの、出したいときに出せばいいじゃない。

X　（……実際に、一部のワガママアイドルからは『申請した時間以外ばっかりにお誘いのメールが来るんですけど（泣）』という悲痛な叫びが届いておるな）

大半はプロデュースの結果や過程が反映されたメールが来るが、中にはアイドルの日常を綴った萌メ（注：萌えメール）も来るので、人生に張りがでること請け合いだ。

メールのほかにも、各種ダウンロードコンテンツや友達と事務所を結成できる機能も使えるので、これで315円は絶対安い。未登録の方は、ぜひ使ってみていただきたい。

なんだか面白そうです！　私も登録しよーっと。

やよいって携帯持ってたかしら？

え？　お家の黒電話からは登録できないんですか？

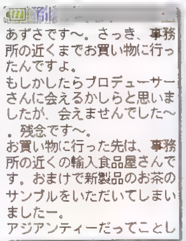
& セイセイセイ。

（つづく）

プロデューサーメモ

メールは大いなる支え！

アイドルから届くメールは個性を反映したユニークなものが多く、性格によって着信頻度なども違うのだ。過去にプロデュースし終わった女の子や、まだプロデュースしたことがない女の子からメールが届くこともあるぞ。指定された時間にゲームセンターに行ってプレイすれば、アイドルのテンションがアップ！　これを利用すれば、オーディション落選後にもテンション回復状態でプロデュースを行なえる。



プロデューサーメモ

ハプニングロケを制せよ！

「どうしても目当てのアクセサリーが手に入らない！」そんなときにお勧めしたいのが携帯コンテンツのミニゲーム「ハプニング☆ロケ」。すごろく形式で全国の観光地を巡りながら視聴率を稼ぎ、ゴール時に獲得したポイントと引き換えにアクセサリーをゲットすることができるのだ。

ゴール時に視聴率が低いとゲットできるポイントも低いが、高視聴率を狙い過ぎると途中で制作費が尽きてゴールまでたどり着けないことも多い。アイテムを拾うことにこだわるよりも、確実に視聴率マスを狙った方がロスは少ないぞ！



今回も新要素が盛りだくさん!!

QUIZ MAGICACADEMY III™



クイズマジックアカデミー3
■メーカー：コナミ
■ジャンル：クイズ
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2005年12月予定
■使用基板：——

待望のクイズマジックアカデミーシリーズ最新作、『クイズマジックアカデミー3』（以下QMAⅢ）が稼動！　今回は新要素を一つ一つ説明していくぞ！　前回には無かった注目要素が盛りだくさんなので、期待度満点だ！

Text:赤男

QMAⅢの新要素は……？

絵が動く！　動画クイズ！

ICカードに対応！

組システムが追加された！

衣装チェンジが可能!?

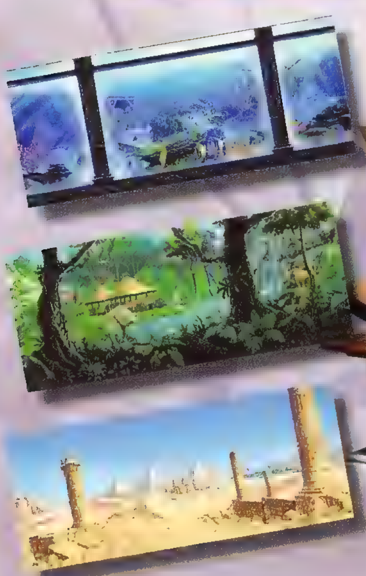
新キャラクターの追加！

スクールポイントが導入



これが『QMAⅢ』のゲーム画面だっ！　画面解像度が前作の2.5倍にアップしているので、さらに繊細な表現がゲーム中に登場するぞ。気になる新要素は隣の項目＋次ページで詳しくで紹介しているぞ。稼働前にチェックしておこう。

新要素が明らかに

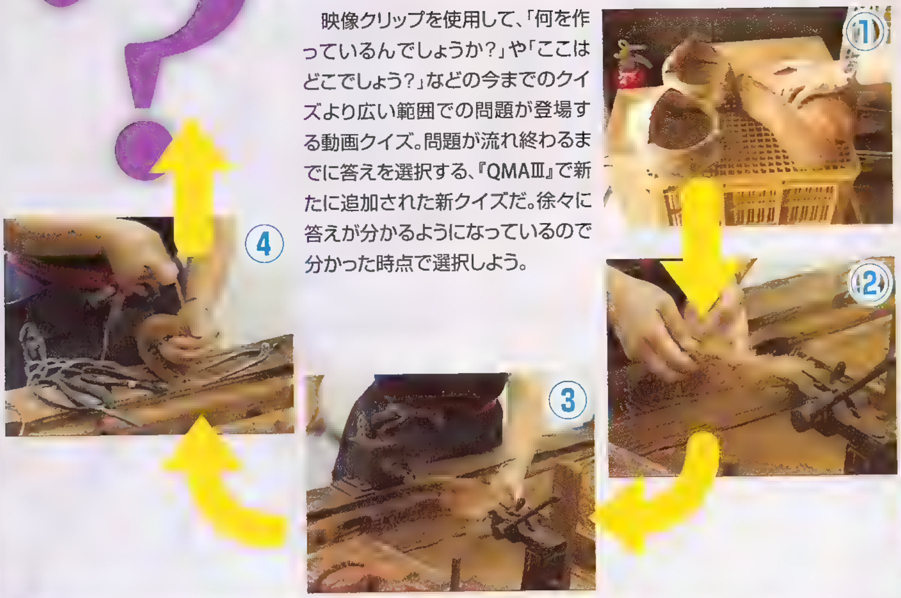




動画クイズ

クイズ番組などではおなじみの動画クイズ『QMAⅢ』に登場だ！

映像クリップを使用して、「何を作っているんでしょうか？」や「ここはどこでしょう？」などの今までのクイズより広い範囲での問題が登場する動画クイズ。問題が流れ終わるまでに答えを選択する、『QMAⅢ』で新たに追加された新クイズだ。徐々に答えが分かるようになっているので分かった時点で選択しよう。





動画から素早く答えを連想しよう。ひらめきが重要！

組システム

新たな要素として登場した組システム。上まで昇り詰めよう。

従来の「上級魔術士」などの階級称号とは別に、プレイヤーの成績で相手とのマッチングを行なう新システム「組システム」が登場する。組のランクによって組み合わせが決まるので、自分と近い実力の人と戦えるぞ。前作よりさらに白熱した戦いになること間違い無し！

ヒエラルキーは下記のような感じになるぞ。





実力の近い者同士のぶつかり合いが熱い！

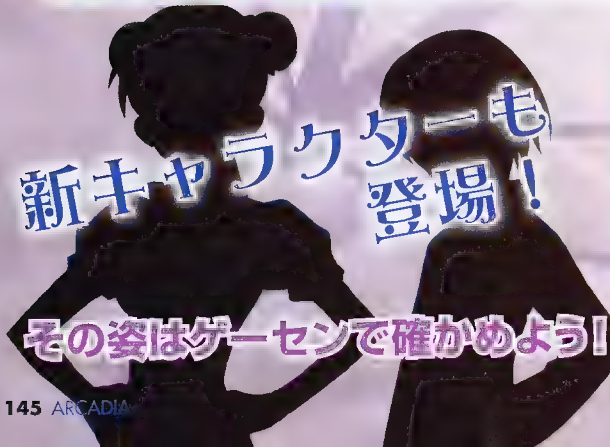


衣装チェンジ

特定の条件で衣装のカラーチェンジが可能になったぞ。



お気に入りのキャラクターの衣装チェンジを目指せ！





物理的な接触を必要としないICカード「e-AMUSEMENT PASS」で読み込み不良などのトラブルも解消！ 耐久性も大幅に上がった。

ICカード

ICカードになり、情報の一元管理が可能に。今まで実現できなかったサービスも登場予定！

史上最大の恐怖に立ち向かえ

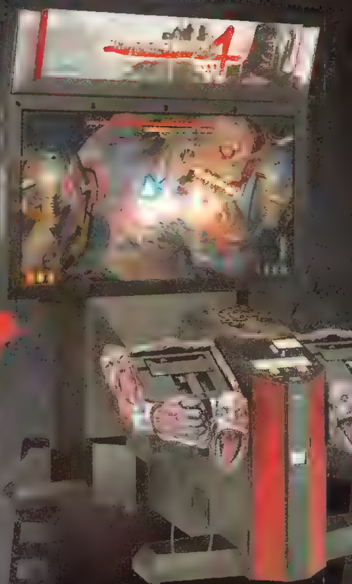
テクニックを駆使してゾンビに挑めば恐いもの無しだ！　シリーズ最初にさかのぼり、世界設定やストーリーを知ればさらに楽しくなること間違い無しだ!!



ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド4
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：ガンシューティング
- ■操作方法：マシンガン型コントローラー
- ■発 売 日：2005年12月予定
- ■使用基板：LINDBERGH(リンドバーグ)

THE HOUSE OF THE DEAD 4

Text：閃屋



ゴールドマン事件から3年――

政府機関AMS所属の特殊工作員、ジェームズ・テイラーは、世界中に新たに不穏な動きが起こっていると感じていた。その糸口を見付けるべく、AMSヨーロッパ支局に出向いたジェームズ。同じく特殊工作員のケイト・グリーンと共に地下5階の資料室へと向かっているさなか、その出来事は起こってしまう……。

世界滅亡の原因とは？

この世の終わりと思える程の激しい揺れが発生。その地震は、真新しく頑丈なAMSヨーロッパ支局のビルさえ崩壊させるに十分だった。地下に取り残された二人に迫る、おびただしい数のゾンビの群れ。救援を待ち続けた二人は、持てる限りの武器を手に、脱出と真相の究明を決意する！





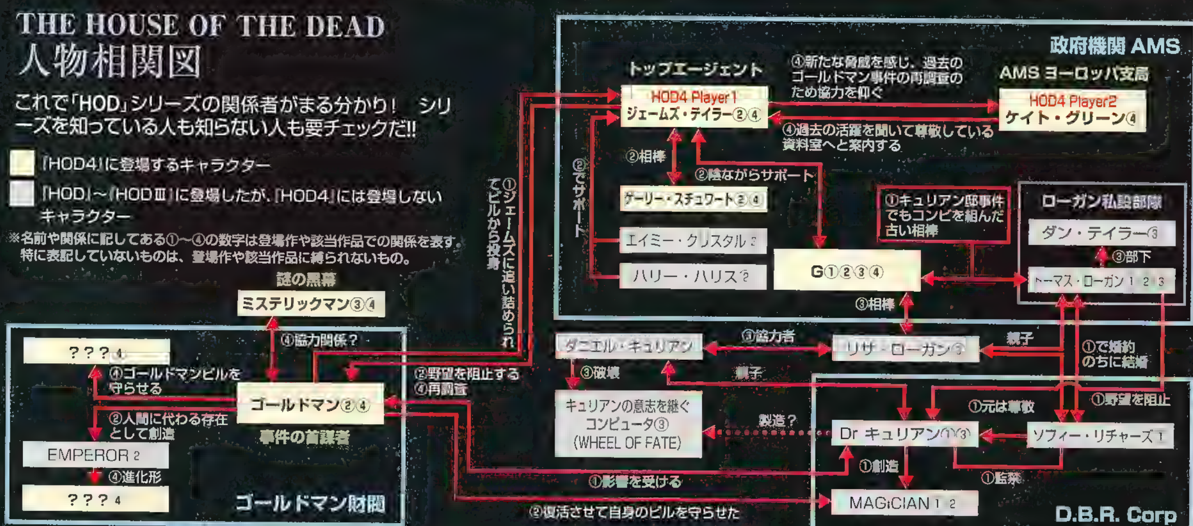
激闘の末に君は真実を知る……。

THE HOUSE OF THE DEAD
人物相関図

これで「HOD」シリーズの関係者がまる分かり！　シリーズを知っている人も知らない人も要チェックだ!!

- 『HOD4』に登場するキャラクター
- 『HOD』～『HODⅢ』に登場したが、『HOD4』には登場しないキャラクター

※名前や関係に記してある①～④の数字は登場作や該当作品での関係を表す。特に表記していないものは、登場作や該当作品に縛られないもの。



HODシリーズの世界観

世界設定のバックボーンを知って楽しくゾンビライフ！

コレさえ覚えればクリア目前！　重要情報&テクニック！

今度の武器はサブマシンガン

撃ちまくれ！　そして振れ！

今回、プレイヤーが使うガンペリフェラルは小型のマシンガンだ。消費した弾のリロードは銃を振って行なう。また銃口に近い位置に手榴弾ボタンがあるので、いつでも使えるようにしておこう。



手りゅう弾も使えます

大量のゾンビを前にしてノーダメージで倒す自信が無いなら、無理せず手榴弾を使おう。手榴弾は銃で狙った所に飛ぶので、集団をしっかり狙うこと。またボタンを押し続けた長さによって飛距離が変わるので、遠くに投げたければ長く押してから離す。

眼前に迫る、ゾンビの大軍。いちいち相手にしてられないときは、





手りゅう弾を投げてやれ！　爆発で一網打尽にできるぞ!!

敵をふりほどけ！

「振りほどけ！」と指示が出たら、銃を振ろう。振り方のコツは、大きく上下に振ることだ。猛烈な勢いで小刻みに振るより、はるかに反応がいいぞ。敵に抱きつかれたり捕まれたり、さまざまなシチュエーションで必要となるので覚えておこう。



逸る気持ちをおさえて銃は大きく振るべし。

ゾンビは頭を狙って撃て！

素早く狙って危険を回避

ゾンビは頭が弱点。ほかの部位を撃つよりも早く倒すことができるが、胴体に比べると頭の当たり判定は小さい。それでも闇雲に撃つよりは、頭を狙う方が安全な場合が多い。危険を減らすことにもつながるぞ。



いろんな所を撃つべし

ステージのいろいろな場所・物体を撃ってみよう。四角いケースや壁のパネルなど、いかにも何かが入っていそうな所にはアイテムが隠れていることがあるぞ。ライフが出現することもあるので、見付けたら忘れないようにしよう。得点アイテムもあるぞ。



アイテムの場所を覚えて次回のプレイに生かそう。

コンボをつなげばお得

頭を撃ってゾンビにとどめを刺すと、GOODという評価が出現する。以後、頭でとどめを刺し続けると評価が上がっていき、最終的にステージクリア後の成績に反映する。ランクがB以上だとライフボーナスが手に入るので、積極的に頭コンボを狙っていこう。

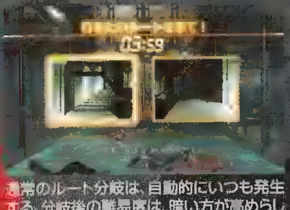


弾を体に当てても、最後に頭を撃って倒せばOKだ。

やり込んでこそ味わえる要素も満載！

分岐はいくつ？

ゲームの進行中に、どちらのルートを進むかの選択を迫られる。本作でも『HOD』シリーズにお馴染みのルート分岐システムが健在なのだ。この分岐は、自動で発生するもの以外にも、多くの隠し分岐が存在するのだ。普段は絶対撃たないような場所を撃ってみると出現するかも？　これらを探すのも楽しいぞ。



通常のルート分岐は、自動的にいつも発生する。分岐後の難易度は、暗い方が高めらしいが……。隠し分岐もたくさん存在するぞ。スコアラーには重要なポイントだ。

気になるシナリオ マルチエンディング

過去のシリーズがすべてマルチエンディングだったことを考えると、今作もそうなんじゃないか？　という予測が立つだろう。もちろん、今作もそれは健在。プレイの内容に応じてエンディングが分岐する仕組みになっているのだ。主人公ジェームスが3年前にゴールドマンと対決したとき、彼は地上50階から身を投じた。ゾンビになって復活するエンディングなんかもあったが、今作ではどういうエンディングが拝めるか、お楽しみに！

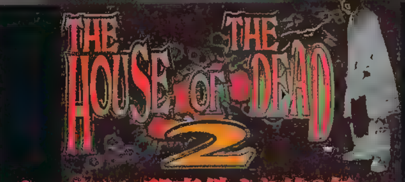


父親の危機に娘が立ち向かう

"キュリアン邸事件"から20年後、世界各地でイレギュラーな事態が発生すると同時に混乱と無秩序が世を席捲する。すべての謎を解明すべく、かつてAMSの特殊工作員ローガンは活動していたが、ある日突然消息を絶ってしまう。ローガンの消息と事態の真相を求め、娘のリサとかつての相棒であるGは世界を崩壊に導いたEFI研究施設に侵入した。



ローガンは、EFI研究施設に囚われていた。ローガンを救出したリサは、かつてキュリアン邸事件を起こしたDr.キュリアンの息子ダニエルとともに、キュリアンの遺志を継ぐWHEEL OF FATEを破壊した。



キュリアン邸事件より約2年

財界のトップであり、ヒトゲノム研究に熱心だったゴールドマン。彼は生物界のバランスを乱してきた人類を滅ぼすために、さらに優れた生物であるEMPERORを作り出した。その過程で生み出された失敗作であるゾンビが街に溢れかえるこの事態に政府機関「AMS」は、特殊工作員ジェームズとゲーリーを事態の収拾に派遣した。



すべての障害を乗り越えてゴールドマンと対峙したジェームズ。しかしゴールドマンは「自分のような人間はこれからも現れる」と言い残し、自ら地上50階から身を投じてしまった。こうして一連の忌まわしい事件は幕を閉じた。



Dr.キュリアンの野望を砕け

1998年10月。政府の秘密機関である遺伝子研究所「D.B.R. corp.」の研究員が突然失踪。政府上層部は同研究所の元所長であるDr.キュリアンの行動に疑いを持ち、秘密裏に彼の館に特殊工作員を送り込んだが、彼らもまた帰ってこなかった。事態を重く見た政府は政府機関「AMS」の切り札、トーマス・ローガンとGをキュリアン邸に送り込んだ。



ローガンとGの二人は、囚われの身となっていたローガンの婚約者であり、D.B.R. corp.研究員のソフィーの救出に成功し、人類の滅亡を望むDr.キュリアンの計画を阻止した。この事件は、後に「キュリアン邸事件」と呼ばれる。

夢の球宴、いよいよプレイボール!

ファン待望の野球ゲームがついに稼動開始! 今回は、選手カードとタッチパネルを使ったプレイのコツを、バッチリ解説しよう。

ベースボールヒーローズ　Text: たてしゅ

■メーカー：コナミ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：2005年11月(稼働中)
■使用基板：ー

BASEBALL HEROES

カードをこまめに動かして選手に指示を出そう!

本作品のだいご味は、何といっても状況に応じてカードを動かし、各選手ごとに適切な作戦および指示を出せるところにある。前号で紹介したように、カードの位置によって強振またはミート(守備時はパワーかコントロール)のどちらかを重視して各選手がプレイするようになっている。

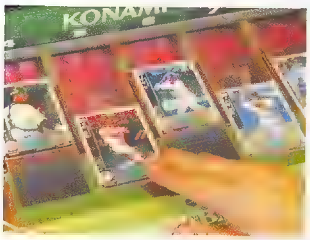
このカードの移動による選手への指示は、25段階に分かれているのだ! 例えばミートのうまいバッターで長打を狙う場合は、少しだけパワーを増やしてミートの減少分を最小限にしておいたり、速球派のピッチャーを使っているのであれば少しだけコントロール重視にして、球威を保った状態でボールを投げる、などといった細かい指示を出すことができるのだ。こいつはスゴイぜ!



エース対4番バッターのガチンコ勝負。速球でねじ伏せるか、それとも変化球でかわすのか? まさに世紀の対決。緊張の一瞬だ!



ご覧のとおり、各選手ごとに細かくパラメーターが調整できる。状況に応じて最適な位置にカードを動かして戦おう!



得点状況や選手個々の特徴に応じて、カードの位置を調整しよう。常時パワーおよびミートを最大にしておけばいいとは限らないのだ。



守備時においても、パワーとコントロールのどちらを重視するかが重要なポイントとなる。一球ごとにこまめに動かすべし!

ランナーが出たら走塁の指示も出せる



得点が欲しいときには、迷わず積極走塁に切り替えよう!



画面右上に注目! 走塁の表示があるのがわかるかな?

攻撃時にもうひとつ重要なポイントがある。それはランナーの走塁に対する指示だ。本作ではランナー全員の走塁が「普通」と「積極的」の二種類用意されている。この走塁の指示はタッチパネルで行なう。初期状態では「普通」になっているが、「積極的」に切り替えると、文字通り次の塁を狙って積極的に進塁するようになるのだ。

足の速いランナーが出たときはもちろん、ツーアウトでランナーが2塁に居るときは必ず「積極的」に切り替え、ヒットが出たらホームに突入させよう!

勝敗の分かれ目は監督采配にあり! タッチパネルを使って作戦を出そう

カードの動かし方を憶えたところで、今度はタッチパネル上に表示される各種作戦の使い方をマスターしていこう。まず攻撃時のポイントは、やはりランナーが出たとき、いかに進塁および得点へと結び付けていくかにある。手堅くいくなら送りバント、ミートのうまいバッターであればヒットエンドランなど、バッターやランナーの特徴をふまえて指示を出していこう。

逆に守備の場合は、相手が送りバントをしてくる予測したらバントシフトを敷く、併殺打を狙うのであればゲッツーシフトを指示する、などといった作戦を取ることができる。もちろん、内外野の前進および後退といった守備位置の変更も可能となっている。さらにピッチャーに対しては、上で紹介したコントロールとパワーのほかにも、「打たせて取る」や「敬遠」などの指示もできるぞ。

これら作戦(および指示)は選手個人の能力にも依存するので、必ずしもうまくいくとは限らない。また指示や作戦は、出せる回数が限られているが、チャンスやピンチの際には出し惜しみせずに使っていった方がいいぞ。



状況に応じて最適な守備体型を作り、ホームベースを死守せよ!



まずはランナーの位置とアウトカウントを必ず確認しよう。

守備シフトをこまめに変えてホームを死守!



守備側の作戦メニューだけでもこんなに! よ〜く考えて選ぼう。



作戦コマンドはモニターに直接触れてタッチパネルで実行。入力待ち時間は短いので注意。

知ってトクする 料金設定とカード排出数の法則

本作品のクレジットのシステムはちょっと変わっているので解説しておこう（プレイ料金の設定はは店舗によって異なりますので、プレイ前に確認してください）。

まず、3クレジットで始めた場合は、4回終了時まで必ずプレイできる。その時点で同点または負けているとゲームオーバー。勝っていればプレイを続行できるが、5回も以降同点、または逆転された状態で回が終了するとゲームオーバーとなる。このとき、ゲームを続行するのであれば、回に応じたクレジットを追加投入すればオーケーだ（下の表を参照）。3クレジットでスタートした場合でも、一度コンティニューすれば確実に9回までプレイ可能だ。排出されるカードは、コンティニューしないと1枚で、すると2枚となる。そして最初に5クレジット投入した場合は、確実に9回までプレイでき、選手カードが2枚排出されるようになっている。

5クレジット	9回まで必ず遊べて、カードが2枚もらえる				
3クレジット ※5回以降に「同点」または「逆転」された場合の追加クレジット	4回まで必ず遊べて、カードが1枚もらえる				
	5回	6回	7回	8回	9回以降
	+3クレジット	+2クレジット	+2クレジット	+1クレジット	クレジット追加不要

本作は選手カードが無くてもプレイできるのだが、これだと選手に対して細かい指示が出せないのだ。カードがあれば緻密な指示が可能になるだけでなく、もっといいことがあるぞ。

選手カードがあればもっと楽しくなる！

監督評価を上げていこう

監督の作戦や指示が適切だった場合、試合後に表示される監督評価が上がる。この監督評価が一定に達すると「監督ランク」がアップ！　ランクを上げ、最強の称号を手に入れよう。



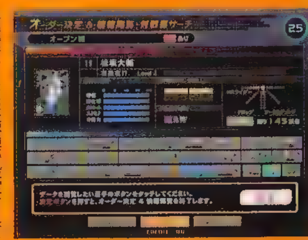
ランナーを送るためにバント指示を出す。果たして、この作戦が成功するか？



見事、作戦が成功すると監督評価がアップする。名監督への道は采配の妙にあり！

試合をするごとに選手は成長する！

選手は試合ごとにレベルが上がり、能力もアップする。むやみやたらに選手カードは入れ替えないほうが得策だ。



各選手ごとに経験値が設定されている。試合に出ないと成長しないので、起用法もよく考えるべし！



契約期間が過ぎると、レベルは初期値に戻ってしまう。期間内にどれだけ成長させられるかが勝負！

ここぞというときの攻めの切り札 VS画面の「コース打ち」で勝負！

エース級のピッチャーが相手の場合、ヒットを一本打つのも意外と難しい。そんなときは「VS画面」を使おう。この「VS画面」はバッターと投手がそれぞれバッティングで狙うコースと投げるコースを決める、というシステム。それぞれのコースを表すカーソルが表示され、これが重なれば多少読みが外れていてもヒットになる確率が格段に高くなるのだ！　ここぞという場面では積極的に使うようにしよう。



攻撃側が「VS画面」にすると、守備側も必ずコースの入力が要求される。対戦相手のデータも参考にしてコースを決めよう

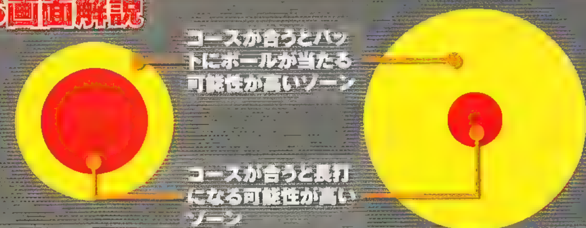


ここぞという場面では迷わず「VS画面」に切り替えよう！　ただし回数制限があるので、ゲーム序盤で使い切らないように。



狙ったコースにボールが来れば、ボールは打った瞬間それとわかる豪快なアーチを描いてスタンドへ！　至福の瞬間だ。

VS画面解説



強振、パワー重視の場合

カーソルは小さいが、長打を期待できるゾーンが大きい。一発逆転を狙うときに使用したい。

ミート、コントロール重視の場合

カーソルが比較的大きくなり、バットに当たる確率が飛躍的にアップ！　ただし、長打はあまり期待できない。

選手カードデータ大公開！ セ・パ各3球団全選手リスト

号から順にセ・パ各3球団の選手カードリストを一挙に公開！ ちなみに本作では、野手を含む野手と、投手ではカードのパラメーターが違っている。投手は投球に関するパラメーター、野手は打撃、走力、守備に関するパラメーターが記載されているぞ。

北海道 日本ハムファイターズ

かつてのビッグバン打線をほうふつさせる、小笠原、セギノールの両主砲は破壊力満点。投手陣では今シーズン、二桁勝利をあげたのが金村のみというのがやや寂しいか？　投手で押さえ込むよりも打ち勝つ野球を目指したい。

投手	選手名	球威	変化球	コントロール	スタミナ	守備力
先発	カルロス ミラバル	15	15	15	14	12
先発	ダルビッシュ有	16	9	13	10	12
先発	金村 曉	14	13	17	14	17
先発	立石 尚行	14	9	16	13	14
先発	江尻 慎太郎	15	13	14	11	12
先発	正田 樹	13	15	13	13	14
先発	吉崎 勝	12	11	13	11	13
先発	入来 祐作	15	13	13	11	14
先発	押本 健彦	15	11	15	12	11
中継ぎ	井場 友和	15	11	13	13	12
中継ぎ	芝草 宇宙	14	9	16	11	13
中継ぎ	MICHEAL	14	9	15	10	12
抑え	横山 道哉	15	15	16	11	12
中継ぎ	建山 義紀	14	12	15	11	14
先発	鎌倉 健	15	8	14	13	13

野手	選手名	パワー	ミート	走力	送球	守備力
捕手	高橋 信二	15	15	13	12	12
捕手	中嶋 聡	10	11	11	16	13
捕手	實松 一成	11	8	11	15	13
内野手	古城 茂幸	11	12	15	12	13
内野手	小笠原 道大	16	19	15	13	12
内野手	奈良原 浩	10	13	17	13	18
内野手	フェルナンド セギノール	18	17	11	10	11
内野手	金子 誠	11	14	17	15	16
内野手	木元 邦之	12	16	13	12	12
内野手	エリック アルモンテ	13	13	14	13	11
内野手	小田 智之	13	18	13	12	11
内野手	田中 幸雄	13	13	11	13	12
外野手	SHINJO	16	16	18	20	17
外野手	坪井 智哉	13	17	16	10	14
外野手	石本 努	11	15	18	10	12
外野手	島田 一輝	13	13	11	15	11
外野手	森本 稀哲	12	10	17	13	13
外野手	紺田 敏正	10	11	16	15	13
内野手	小谷野 栄一	11	12	12	12	11
外野手	稲葉 篤紀	14	13	16	17	14



金村 曉

日ハム先発投手陣のローテーションの軸。多彩な球種を低めに丁寧に集めるコントロールが持ち味。安定感バツグン！



SHINJO

球界随一のエンターテイナー。自慢の肩とチャンスにめっぽう強いバッティングで、道産子たちを熱狂の渦へと巻き込む！

読売 ジャイアンツ

投手、野手共に多くのタレントを擁する球界の盟主。自慢の超強力打線をもってしても、ついに王座奪還は果たせなかった。だが選手の個々の能力を見れば、依然として球界トップクラスの大物ばかり。チームに組み込み、うまく機能すれば、どの選手でも即チームの中心として活躍してくれるポテンシャルを持っている。

工藤 公康

投げるたびにさまざまな最年長記録を塗り替える大ベテラン。2005年はチームの勝ち頭としてチームを引っ張った。





高橋 由伸

走、攻、守と三拍子そろったプレイで見る者をうならせる、チーム生え抜きの選手会長。常勝軍団の復権を目指す

投手	選手名	球威	変化球	コントロール	スタミナ	守備力
抑え	久保 裕也	15	11	16	11	12
先発	野間口 貴彦	16	11	14	11	13
先発	後藤 光貴	13	11	18	12	14
先発	高橋 尚成	14	12	17	14	14
先発	桑田 真澄	14	13	19	12	18
先発	上原 浩治	16	15	18	16	14
抑え	木佐貫 洋	17	13	14	14	12
先発	内海 哲也	13	15	15	12	14
抑え	林 昌範	14	13	14	12	13
先発	工藤 公康	14	13	19	13	16
中継ぎ	中村 隼人	13	11	14	11	13
中継ぎ	岡島 秀樹	13	14	14	10	14
中継ぎ	前田 幸長	14	8	16	13	14
中継ぎ	佐藤 宏志	14	11	13	12	14
中継ぎ	ブライアン シコースキー	17	12	16	13	13

野手	選手名	パワー	ミート	走力	送球	守備力
捕手	阿部 慎之助	16	16	12	17	13
捕手	村田 善則	10	13	11	15	12
捕手	西山 秀二	10	9	9	11	13
捕手	原 俊介	12	12	12	13	12
内野手	元木 大介	12	13	8	11	12
内野手	清原 和博	16	10	7	11	10
内野手	小久保 裕紀	17	15	11	13	14
内野手	二岡 智宏	13	15	16	17	14
内野手	仁志 敏久	15	15	16	12	16
内野手	長田 昌浩	10	12	13	11	12
内野手	江藤 智	15	12	11	12	10
内野手	黒田 哲史	10	10	14	13	12
内野手	後藤 孝志	13	12	12	11	11
外野手	清水 隆行	13	18	16	9	11
外野手	斉藤 宜之	13	14	13	12	12
外野手	鈴木 尚広	10	13	19	11	12
外野手	タフィ ローズ	18	14	15	16	11
外野手	堀田 一郎	11	10	14	10	12
外野手	高橋 由伸	16	16	14	17	16
外野手	矢野 謙次	9	8	10	12	10

東北 楽天 ゴールデンイーグルス

球団創設元年は97敗を記録し、苦難の船出となった。だがエースの岩隈、巧打の礒部を中心に一芸に秀でたベテランがそろっているだけに、ゲームにおいては旋風を巻き起こす余地は十分にある。すべてはキミの采配次第だ！



礒部 公一

岩隈とともに近鉄バファローズから移籍。吉岡、山崎らのベテラン勢と打線の主軸を担い、ムードメーカーとしても貢献。



一場 靖弘

期待の大物ルーキーもプロの壁の前に苦しいマウンドが続いた。持ち味の速球にさらに磨きをかけ、二年目の飛躍を誓う。

投手	選手名	球威	変化球	コントロール	スタミナ	守備力
先発	一場 靖弘	17	11	13	12	12
先発	川尻 哲郎	12	13	18	14	12
先発	岩隈 久志	16	15	17	17	16
先発	金田 政彦	14	11	16	14	15
先発	徳元 敏	13	11	12	11	14
先発	ゲーリー ラス	12	9	14	11	14
先発	ケビン ホッジス	14	9	15	13	13
中継ぎ	小林 宏	14	9	14	12	13
中継ぎ	河本 育之	14	11	15	10	13
中継ぎ	戸叶 尚	14	11	12	12	13
中継ぎ	谷中 真二	14	9	11	12	13
中継ぎ	福盛 和男	14	9	14	12	13
抑え	玉木 重雄	14	11	16	13	16
抑え	吉田 豊彦	13	9	17	11	15
中継ぎ	有銘 兼久	15	11	13	13	13
野手	選手名	パワー	ミート	走力	選球	守備力
捕手	藤井 彰人	11	14	10	13	12
捕手	中村 武志	11	11	10	10	14
捕手	カツノリ	11	13	8	10	10
内野手	沖原 佳典	11	14	13	13	14
内野手	酒井 忠晴	10	12	10	12	16
内野手	吉岡 雄二	13	14	10	11	11
内野手	高須 洋介	10	9	16	10	12
内野手	斉藤 秀光	12	15	15	13	15
内野手	山崎 武司	14	13	9	11	9
内野手	大島 公一	11	15	13	11	17
内野手	星野 おさむ	13	13	12	15	13
内野手	ルイス ロペス	12	14	14	15	13
外野手	川口 憲史	14	12	10	11	9
外野手	森谷 昭仁	10	11	18	12	15
外野手	飯田 哲也	10	12	16	16	17
外野手	礒部 公一	15	16	15	16	12
外野手	鷹野 史寿	12	15	11	11	12
外野手	関川 浩一	10	16	16	12	14
外野手	竜太郎	12	13	13	13	12
外野手	アンディートレーシー	14	10	7	12	10

ヤクルト スワローズ

今シーズンはBクラスに甘んじたが、戦力は、他球団にまったく引けを取っていない。来期から監督兼任となる古田を中心に加え、抑えで大車輪の活躍を見せた石井、30本塁打を記録したラミレスと岩村など粒ぞろいだ。そしてセリーグ初の200安打と首位打者、加えて新人王受賞と話題を総なめにした青木は、果たしてゲーム上ではどんな動きを見せてくれるのか。要注目！



青木 宣親

若手ながらチームを引っ張る活躍で、最多安打のリーグ記録を更新した天才バッター。チームの次代を担う大器だ！



五十嵐 亮太

豪速球が武器の守護神。来シーズンにはいよいよ日本人初の100マイル（時速160キロ）を記録するのか、その右腕に要注目だ。

投手	選手名	球威	変化球	コントロール	スタミナ	守備力
先発	坂元 弥太郎	15	13	15	13	13
先発	高井 雄平	15	13	10	12	12
先発	川島 亮	16	13	17	13	12
先発	藤井 秀悟	14	13	17	13	14
先発	石川 雅規	13	14	18	13	14
先発	鎌田 祐哉	15	15	16	12	14
先発	花田 真人	14	11	14	11	13
先発	館山 昌平	15	9	15	11	14
先発	石堂 克利	14	13	16	12	13
中継ぎ	佐藤 賢	13	16	16	11	12
中継ぎ	河端 龍	15	11	17	10	14
中継ぎ	山本 樹	14	12	17	10	13
中継ぎ	吉川 昌宏	13	11	15	11	13
抑え	五十嵐 亮太	18	9	12	13	14
抑え	石井 弘寿	17	9	16	12	14
野手	選手名	パワー	ミート	走力	選球	守備力
捕手	古田 敦也	15	18	10	14	18
捕手	小野 公誠	10	10	10	13	12
捕手	米野 智人	9	9	11	15	12
内野手	岩村 明憲	16	16	17	15	14
内野手	土橋 勝征	10	16	10	10	18
内野手	宮本 慎也	11	18	14	14	19
内野手	田中 浩康	9	12	16	14	13
内野手	鈴木 健	13	17	10	12	10
内野手	城石 憲之	10	12	14	13	15
内野手	畠山 和洋	13	11	10	14	9
内野手	三木 肇	10	12	17	12	12
外野手	アダム リグス	14	13	14	10	12
内野手	度会 博文	10	14	13	12	14
外野手	宮出 隆自	12	13	11	14	12
外野手	佐藤 真一	12	14	11	16	10
外野手	志田 宗大	11	12	15	14	13
外野手	アレックス ラミレス	16	17	12	13	10
外野手	青木 宣親	9	13	17	13	12
外野手	真中 満	11	16	15	14	14
外野手	ユウイチ	11	13	13	14	11

千葉ロッテマリーンズ

リーグ制覇に日本一、そしてコナミカップアジアシリーズ2005チャンピオンとすべてのタイトルを奪取。10勝以上した先発が六人居て、中継ぎも抑えも磐石だ。若手選手も飛躍的に成長。好守を連発する鉄壁の内野手陣は一見の価値あり！

投手	選手名	球威	変化球	コントロール	スタミナ	守備力
先発	小宮山 悟	12	11	19	11	15
先発	清水 直行	16	19	18	16	13
先発	加藤 康介	14	15	11	13	13
先発	小野 晋吾	13	13	16	12	13
先発	渡辺 俊介	11	13	15	15	14
先発	小林 宏之	15	15	17	15	15
先発	ダン セラフィニ	15	13	14	13	12
先発	高木 晃次	12	13	16	13	13
先発	黒木 知宏	13	17	17	10	14
中継ぎ	藤田 宗一	15	15	14	11	14
中継ぎ	山北 茂利	13	13	13	11	13
中継ぎ	久保 康友	15	11	14	10	13
中継ぎ	薮田 安彦	15	15	15	14	14
中継ぎ	山崎 健	13	11	16	12	15
抑え	小林 雅英	17	17	16	11	14
野手	**選手名**	**パワー**	**ミート**	**走力**	**送球**	**守備力**
捕手	里崎 智也	13	13	12	16	11
捕手	橋本 将	13	11	11	12	12
内野手	小坂 誠	10	13	19	15	19
内野手	堀 幸一	14	14	13	12	15
内野手	初芝 清	14	14	9	12	10
内野手	西岡 剛	12	13	17	15	12
内野手	今江 敏晃	12	14	14	11	13
内野手	福浦 和也	14	18	14	12	13
内野手	渡辺 正人	12	13	14	14	15
外野手	マット フランコ	13	15	11	11	10
外野手	イスンヨプ	15	12	11	12	12
内野手	早坂 圭介	10	11	17	11	10
外野手	諸積 兼司	9	13	16	9	16
外野手	サブロー	12	15	17	16	15
外野手	平下 晃司	12	13	16	8	11
外野手	垣内 哲也	13	14	11	12	11
外野手	バレンティーノ パスクチ	15	13	14	14	11
外野手	井上 純	11	16	15	10	11
外野手	ベニー アグバヤニ	17	16	15	13	12
外野手	大塚 明	12	13	14	13	12



今江 敏晃

足の速さと堅守を武器に今シーズンは大ブレイク！ 日本シリーズでは連続打席安打記録を塗り替え、31年ぶりの優勝に大きく貢献。



渡辺 俊介

最近あまり見かけなくなったサブマリン投法の達人。球速はあまり出ないが、絶妙のコントロールで打者を手玉に取る技術は絶品！

横浜ベイスターズ

ベテランが目立つ野手陣にあって、今シーズンは若手の村田や小池が台頭してきたのが好材料。先発投手は斉藤や三浦、門倉などがいるが、やや物足りないか？しかし抑え投手陣に大魔神こと佐々木と、剛速球男クルーンの二枚看板が控えているので、リードした状態で試合の終盤を迎えられるのが理想だろう。先行逃げ切りスタイルで戦い抜け！



種田 仁

独特の構えから鋭いスイングでヒットを量産。彼の打撃フォームをまねた通称「タネ・ダンス」は、今や横浜スタジアムの名物に。



三浦 大輔

ご存知、ハマの番長。今シーズンは最優秀防御率のタイトルを獲得した。また、同僚の門倉と並びシーズン最多奪三振も記録している。

投手	選手名	球威	変化球	コントロール	スタミナ	守備力
先発	斎藤 隆	17	11	16	13	13
先発	吉川 輝昭	16	11	15	12	13
先発	那須野 巧	15	9	15	12	12
先発	若田部 健一	13	11	16	12	14
先発	加藤 武治	16	10	16	14	13
先発	三浦 大輔	15	13	19	15	13
先発	門倉 健	16	15	15	14	14
先発	龍太郎	15	11	16	13	13
先発	セドリック バワーズ	15	15	14	12	14
中継ぎ	川村 丈夫	15	11	16	13	15
中継ぎ	木塚 敦志	14	11	17	11	14
先発	土肥 義弘	16	13	16	13	14
抑え	マーク クルーン	17	9	15	11	14
中継ぎ	マイク ホルツ	14	13	16	12	14
抑え	佐々木 主浩	15	17	17	9	14
野手	**選手名**	**パワー**	**ミート**	**走力**	**送球**	**守備力**
捕手	相川 亮二	13	13	11	16	13
捕手	小田嶋 正邦	12	11	10	16	11
捕手	鶴岡 一成	11	13	11	13	11
内野手	万永 貴司	10	13	15	14	14
内野手	内川 聖一	14	16	14	14	13
内野手	石井 琢朗	12	17	16	16	17
内野手	藤田 一也	9	12	14	12	13
内野手	村田 修一	16	11	11	13	9
内野手	吉村 裕基	12	12	13	11	11
内野手	種田 仁	12	17	12	12	13
内野手	佐伯 貴弘	14	18	13	14	11
外野手	古木 克明	14	14	11	12	8
内野手	ケビン ウィット	16	13	10	13	9
外野手	小池 正晃	11	10	13	11	12
外野手	河野 友軌	12	9	15	15	11
外野手	金城 龍彦	13	18	18	18	14
外野手	多村 仁	17	16	15	17	15
外野手	鈴木 尚典	14	16	16	9	10
外野手	田中 一徳	9	9	18	11	11
内野手	野中 信吾	9	11	15	11	12

必殺技を使いこなし、過酷な戦闘から生き残れ!!

いい加減な考えで必殺技を使っていては宝の持ち腐れだ。状況に合わせて使い分けてこそ、真の冒険者といえる。今回はカーライルとセシルの必殺技を徹底紹介だ！

ドラゴントレジャーⅢ
■メーカー：セガ
■ジャンル：マスメダルRPG
■操作方法：専用メダルシューター＋3ボタン
■発 売 日：2005年11月下旬予定
■使用基板：NAOMI

戦士 カーライル　必殺技解説

必殺技名	習得レベル	消費ゲージ	効果	使い方ワンポイントアドバイス
爆炎剣	1	弱	攻撃に一定時間炎属性を付加。	氷属性のモンスター（青・白色のモンスター）に大ダメージを与えられる。
音速の剣舞（新技）	2	強	敵全体にダメージを与えるコマンド入力型の必殺技。レベルが上がると、さらに強力な「光速の剣舞」に成長する。	コマンド入力の成否で大きく効果が変動する。パーフェクトに決めれば凄まじい威力を発揮するので、腕に自信があれば最強の必殺技といえるのでぜひコマンドを身に付けよう。
二列真空斬り	5	弱	攻撃範囲が2マスになる。レベルが上がると、攻撃範囲が3マスになる「三列真空斬り」、さらにレベルが上がると5マスになる「五列真空斬り」に成長。	攻撃範囲が広がるので、動きが素早くメダルを命中させにくい敵に有効。雑魚が大量に現れた時に使うのも効果的だ。
霧氷剣	7	弱	攻撃に一定時間氷属性を付加。	炎属性のモンスター（赤色のモンスター）に大ダメージを与えられる。
剛剣の構え	9	強	メダル攻撃の威力が2倍になる。レベルが上がると、攻撃力が3倍になる「剣聖の構え」、さらにレベルが上がると攻撃力が5倍になる「修羅の構え」に成長。	ボスなど、HPが多く単体の敵に特に有効。逆に一撃で倒せる敵相手には使っても意味が無いので注意しよう。
逆転の一撃	12	弱	モンスター全体にダメージ。自分のHPが少ないときほど、その威力を増す。レベルが上がるとさらにダメージが上がる「大逆転の一撃」に成長する。	体力に余裕のあるときに使っても威力が小さい。ピンチの時に使ってこそ、真価を発揮する技。
雷神剣	14	弱	攻撃に一定時間雷属性を付加。	鉄属性のモンスター（身体が鉄でできているモンスター）に大ダメージを与えられる。
四枚殺しの剣（新技）	17	弱	HPに関係無くどんなモンスターでも4枚のメダルで倒すことができるようになる。レベルが上がるとさらにメダル消費が少なくなる「3枚殺しの剣」に成長する。	基本的に4枚以上投入しなければ倒せないモンスターに使うように心がけよう。HPの大きい敵ほど有効だ。

戦士であるカーライルの必殺技は、その剣技を生かしたものばかり。全体攻撃が少ないものの、威力が大きいものが多いのも特徴だ。発動後にメダルを投入して効果を発揮するものが多いので、正確なメダル投入を心がけよう。

ザコがたくさん出てきたときに使う技は、全体攻撃になる「爆炎剣」がお薦めだ。ただし炎属性攻撃なので氷属性のモンスター以外には大ダメージは期待できない。そんなときはメダル1枚当たりの攻撃範囲が広がる「二列真空斬り」を使おう。

新技「**音速の剣舞**」は画面に現れる「◀・●・▶」と同じ形のコンパネ部にあるボタンを、移動するバーに合わせて押すことにより、コマンド入力する必殺技だ。全部成功すると超絶ダメージを与えられる。「**四枚殺しの剣**」はメダル4枚で敵を倒せる必殺技だ。強いモンスターとの戦いでは積極的に使おう。



「音速の剣舞」は、落ち着いてボタンを押せば結構簡単だ！

魔法使い セシル　必殺技解説

必殺技名	習得レベル	消費ゲージ	効果	使い方ワンポイントアドバイス
ファイアーボール	1	弱	敵全体に炎属性のダメージを与える。レベルが上がるとさらに強力な「ファイアーストーム」に成長する。	氷属性のモンスター（青・白色のモンスター）に大ダメージを与えられる。うまく弱点属性を突けば、「コスモノヴァ」よりも大ダメージになる。
サイコドロップ（新技）	2	強	敵全体を、魔法で空高く浮かび上がらせてから地面にたたき付けてダメージを与える。レベルが上がるとさらに強力な「メガサイコドロップ」に成長する。	体が大きく重いモンスターほど落下の際の衝撃が増してより大きなダメージとなる。ただし空を飛んでいる敵には効果を発揮しない。
アイスブラスト	5	弱	敵全体に氷属性のダメージを与える。レベルが上がるとさらに強力な「アイスウェーブ」に成長する。	炎属性のモンスター（赤色のモンスター）に大ダメージを与えられる。うまく弱点属性を突けば、「コスモノヴァ」よりも大ダメージになる。
ハイ・ワインダー（新技）	7	弱	凝縮させた魔力で画面上部を横一線に斬り裂く技。	かなりの威力だが、魔法が横切る高さに満たない小柄なモンスターには当たらないので注意。
ロー・ワインダー（新技）	9	弱	凝縮させた魔力で画面下部を横一線に斬り裂く技。	かなりの威力だが、宙に浮いているモンスターには当たらないので注意。
サンダーボルト	12	弱	敵全体に雷属性のダメージを与える。レベルが上がるとさらに強力な「サンダースパーク」に成長する。	鉄属性のモンスター（身体が鉄でできているモンスター）に大ダメージを与えられる。うまく弱点属性を突けば、「コスモノヴァ」よりも大ダメージになる。
コスモノヴァ	19	強	魔力を爆発させて、敵全体に無属性のダメージを与える。レベルが上がると「グランノヴァ」に成長し、さらにレベルが上がると「ファイナルノヴァ」に成長する。	どんな敵にでも強力なダメージを与えられる無属性の魔法。敵の属性がバラバラだったり、属性の無いモンスターにはこちらを使おう。
ウィンドドライブ	14	弱	鋭い旋風をたたき付けモンスターを斬り裂く必殺技。画面中央の3ターゲットに鋭いダメージを与えることができる。レベルが上がるとさらに強力な「エアロドライブ」に成長する。	ほかの技と比べ、技を発動させてから、実際にダメージを与えるまでの時間が短いため、敵から攻撃を受けそうになった際の、緊急回避手段として使える。

体力と防御力に不安がある魔法使いのセシルは、モンスターの数が多いときや、すばしっこいモンスターと戦うときに苦戦を強いられやすい。思い切って消費ゲージが少ない全体攻撃の「**ファイアーボール**」「**アイスブラスト**」「**サンダーボルト**」を使おう。ただし、弱点属性が無いモンスターや、弱点属性が異なるモンスターが複数出現した場合、属性の影響を受けない「**コスモノヴァ**」の方がダメージは大きいぞ。

新技の「**サイコドロップ**」は、モンスターを魔力で持ち上げて、高いところから落とす技。モンスターが大きければ大きいほどダメージも大きくなる。ただし宙に浮いているモンスターには効果が無い。「**ハイ・ワインダー**」「**ロー・ワインダー**」は強力な全体攻撃だが、前者は地面に居る小さなモンスターに当たらず、後者は宙に浮いているモンスターには当たらないので注意しよう。



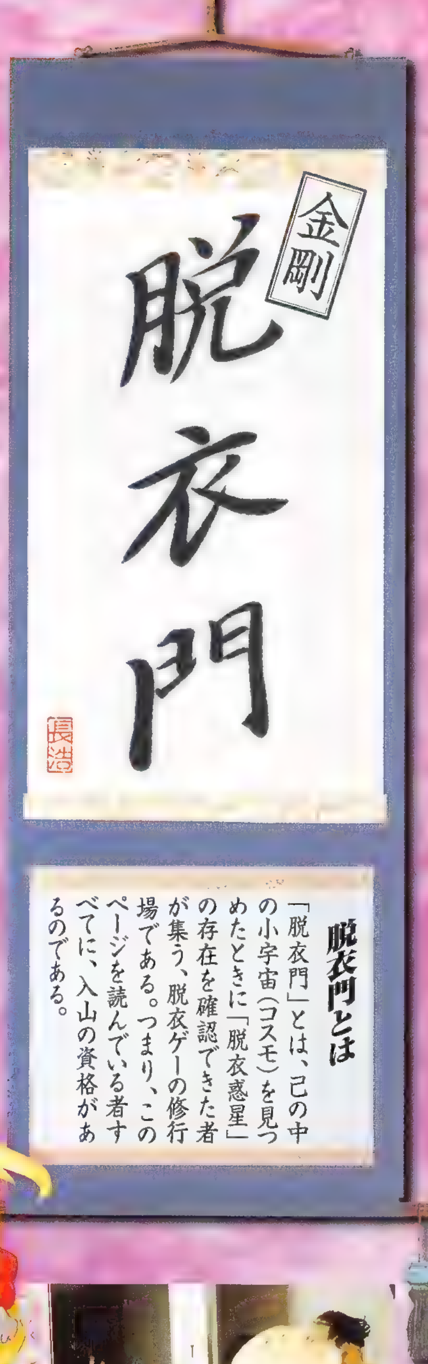
両ワインダーをうまく使い分ければゲージを節約できる。

お前ら、待たせたな！　お仕置きの時間だぜ!!



対戦ホットギミック5 未来永劫 みらいへゴー

対戦ホットギミック5 みらいへゴー	
■メーカー	クロスノーツ・彩京／タイトー
■ジャンル	脱衣麻雀
■操作方法	麻雀コンパネ
■発売日	2005年12月発売予定
■使用基板	TAITO Type X



脱衣門とは

「脱衣門」とは、己の中の小宇宙（コスモ）を見つめたときに「脱衣惑星」の存在を確認できた者が集う、脱衣ゲーの修行場である。つまり、このページを読んでいる者すべてに、入山の資格があるのである。





撮影時の一コマ

ジャンファイトモードには、応募者から選ばれた小川君と高橋君だけでなく、小誌の人気コーナー「おしゃれ魔女 猛者 and 通信」でお馴染み「ジ☆ダップセ」の"ケソ"と"まさ"も登場するぞ！　二人がどのような痴態を見せてくれるのかはゲームセンターで確かめてくれ!!　写真は小川君を携帯電話のカメラで撮影するケソの図。





『GGXX』界の暴君"小川"
ついに敗れる日が来たのか!?

読者代表はどうなった?

オジャギ　う〜ん、何度見てもやっぱりオレ的には、白狐、グレイ、黒蠍あたりかな……。

オジャギ　え、何で?

オジャギ　審査の結果、出演してもらったのは福岡県の高橋君と埼玉県の小川君だったな。特に高橋君は、帰省がてらとはいえ、よく来てくれたと言いたい。

オジャギ　キャラデザ部門は桃源・郷君のアイデアを元に作った、シャン成金(高橋君)とジャン坊ちゃま(小川君)だったな。

オジャギ　小川君は、その筋では超有名プレイヤーだからな。ギルティで負けたらこれで溜飲を下げようぜ(笑)

Video Game Music Laboratory

特別出張版

あのレジェンドBOXの第2弾が登場!!

LEGEND OF GAME MUSIC 2 ～PLATINUM BOX～

貴重な初収録音源も多数!

2005年3月に発売されるやいなや、即完売するほどの人気を見せたゲームミュージック(以下GM)サントラの集大成『LEGEND OF GAME MUSIC～PREMIUM BOX～』。その発売後に寄せられた「あのGMが聴きたい!」という熱い要望に応え、2005年12月21日に第2弾が発売されることとなった。それが『LEGEND OF GAME MUSIC 2 ～PLATINUM BOX～』である。

このBOXでは人気のゲームタイトルだけでなく、隠れた名作タイトルたちのGMが8枚のCDに収録されている。『エイリアンシンドローム』などを始め、初CD化となるゲームタイトルたちの音源は実機から収録されており、それ以外にも廃盤となったアルバムからセレクトされた音源など、貴重なサウンドが数多く収録されている。しかもすべての音源はリマスタリングが施されており、まさに永久保存盤といえるだろう。

そして今回の目玉となるのが特典として付属する2枚組のボーナスDVDと1枚のスペシャルCDである。DVDの1枚目の内容はトッププレイヤーによる高難度ゲームのプレイ映像となっており、

『イー・アル・カンフー』……1周目、2周目以降のオールキャラクター・パーフェクトプレイ

『A-JAX』……レーザークリア+バグ・スペシャルテクニック集

『イメージファイト』……2周目オールプレイ+1周目・2周目ペナルティエリアのクリア映像

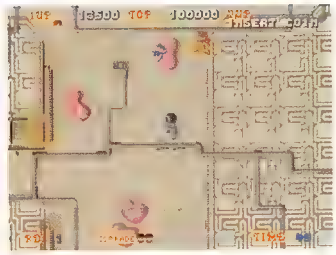
『ゲイングランド』……稼ぎを含めた全国トップのプレイ内容のダイジェスト

といった、注目の映像が詰まっている。

気になる2枚目のDVDだが、こちらには何とあの大山のぶ代さんによる『アルカノイド』の1コインでの稼ぎ、バグ有りオールプレイとインタビュー映像が収録されているのだ。そちらに関しては下の囲み記事を読んでほしい。

残るスペシャルCDについてだが、こちらは音源化されることもまれなピンボールのサントラとなっている。今回収録されているのはウイリアムス社の『EARTHSHAKER!』や『ROLLERGAMES』など。普段ピンボールをプレイする機会が無いという人もいるだろうが、ぜひ一度そのサウンドに浸ってみてほしい。

音にも映像にもこだわりが詰まったこの『LEGEND OF GAME MUSIC 2 ～PLATINUM BOX～』。GMファンを自負するならば、ぜひ手に入れておくべきだろう。



基板から新たに収録された『エイリアンシンドローム』。当時の熱い闘いがよみがえる!



LEGEND OF GAME MUSIC 2 ～PLATINUM BOX～
SCDC-00473～00482
12.21 on sale! ¥17,640(tax in)

収録予定タイトル

アイレム
『ジッピーレース』『R・TYPE』ほか
アタリ
『マーブルマッドネス』ほか
SNK
『アテナ』『サイコソルジャー』ほか
カプコン
『マッドギア』『ラストデュエル』ほか
コナミ
『サーカスチャーリー』『悪魔城ドラキュラ』『キューブリック』ほか
サン電子
『カンガルー』ほか
ジャレコ
『シティコネクション』『プラスアルファ』ほか
セガ
『フリッキー』『エイリアンシンドローム』『パワードリフト』ほか
セタ
『スーパーリアル麻雀PⅡ』ほか
タイトー
『べんべろべえ』『ザ・フェアリーランドストーリー』『バブルボブル』ほか
データイースト
『ラストミッション』『空牙』ほか
テクノスジャパン
『熱血硬派くにおくん』『ダブルドラゴン』ほか
UPL
『ミュータントナイト』ほか
ユニバーサル
『ミスター Do!』シリーズ
日本物産
『ムーンクレスタ』『テラクレスタ』ほか

実は凄腕ゲーマー! 大山のぶ代さん登場!

特典DVDに収録される『アルカノイド』のハイレベルなプレイ映像。その意外なプレイヤーとは……

10月某日、特典DVDに収録される『アルカノイド』のプレイヤーとして現れたのは、ドラえもんでおなじみの女優・大山のぶ代さん。意外に思う人がいるかもしれないが、大山さんは知る人ぞ知るアーケードゲーマーなのである。ちなみに『アルカノイド』のプレイ歴は19年を数える超ベテランなのだ。

驚かされるのがそのプレイテクニック。レーザーを発射できる「L」アイテムを取ってもブロックを撃たず(玉でブロックを壊した方が点数が高い)、玉が3個に分裂する「D」を取った直後にわざと2つの玉を落とす(画面上にボールが複数ある間はアイテムが出ない)など、スコア稼ぎに特化したプレイを行なっているのだ。しかも、これらのプレイは自分一人で見つけ出したものだというから驚きだ。

今回の特典DVDでもそれらのプレイが惜しげもなく発揮されているので、ぜひご覧いただきたい。

今でも多いときには週2回はゲームセンターに通うという大山さん。スコアネームは「N・O」とのことなので、新宿に寄ったら『アルカノイド』の置かれたゲームセンターを探してみてほしい。ひょっとしたらハイスコアだけじゃなく、本人と巡り会えるかも!?



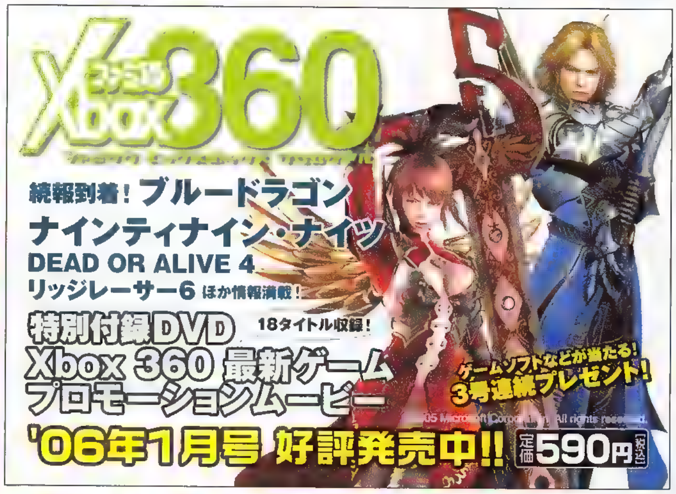


輝くメガネは本気の証。機械のように正確なプレイでスコアをたたき出す!















enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆ E-mail: cs@eb-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。





みんなで参加!!　BEMANIシリーズ総合支援コーナー!!!

BEAT RAIZING

beatmaniaⅡDX ＋ GuitarFreaks & DrumMania ＋ pop'n music

秋も深まりいよいよ冬到来！　そんな寒い季節にアツくなるニュースが飛び込んできた。それは我らがBeForUの単独ライブ開催告知！　今回はライブ決定を受けてBeForUの六人にインタビューを敢行。成長した六人にライブに向けた思いを聞いたぞ。

特報!! BeForUの単独ライブが開催決定!!



BeForU

2006年、ついにファンの夢がかなう！

BEMANIシリーズではもうおなじみのユニットBeForU。ファーストアルバムの売り上げは2万枚を突破し、これからの活動に期待がかかる……と思っていた矢先、なんと単独ライブの開催が発表となった。ファンが待ち望んでいた六人のライブは、見逃せない一大イベントになること間違いナシ！　現在判明している情報は左記の通り。今後もBeForUに関する新情報が入り次第、引き続き当コーナーでお伝えしていくぞ。この冬は、BeForUでアツくなれ！　次のページではそんな六人のインタビューを掲載しているので、BEMANIファンは必読だ！

BeForUライブ情報

開催日：2006年2月19日（日）
開催場所：ZEPP TOKYO
開催時間：16時開場、17時開演、19時30分終演予定
出演者：BeForU

チケット販売概要
商品名：BeForU LIVE2006チケット
発売予定日：2005年12月22日（木）
希望小売価格：4,200円（税込4,410円）

先行予約チケットのお求めはコナミスタイルまで！
http://www.konamistyle.jp/

衣裳協力：エヴィストドンナ代官山、BACI&abbracci

特別企画　BeForU インタビュー

2万枚を突破したアルバムセールス、そして決定した単独ライブ。その大舞台を前に彼女たちが胸中を激白。これを読めば、ライブが待ち遠しくなること請け合いだ。





――まずは『BeForUファーストアルバム』の2万枚突破おめでとうございます。今の心境はいかがですか？

Noria　アルバムを出したとき、こんなにたくさんの人に聴いていただけるなんて正直思わなかったので、りゆちゃんも代真も私も驚いています。ホントに感謝です。

代真　Webのみの販売ということもあり、正直実感があまり無いんですけど驚いています。今後につなげられたらいいですね。

りゆ　本当に、「すごい」という言葉が先に出るほど驚いているんですけど、たくさんの方々に聴いていただけて、私たちBeForUは幸せだなって思います。

――参加前の[illegible]ですが、NEXTの三人はいかがですか？

りさ　すごいなぁっていうことしか言えないんですけど、そのグループの中に私が居られるというのがとても光栄です。

みはる　2万人を1列に並べたらどれぐらいの距離になるのかなぁって思っちゃいました（笑）。次も、私たち三人が入ってそれに負けないくらい爆走したいです。

さやか　すごいという驚きが一番大きいですね。もし次のアルバムが発売されるなら、これを超えるように頑張りたいです。

――そういえば、りゆさんは[illegible]ラジオでパーソナリティを務めているそうですが、どんな番組なんですか？

りゆ　「パケdio チャンネル」（欄外参照）という番組で、AMラジオのほかに、ネットラジオとしても放送しています。

――番組の[illegible]BeForUのコーナーがあるそうですね！

りゆ　そうなんですよ。ゲームの話や今後の私たちの活動などをみんなで盛り上げていこうかなって思っています。

――[illegible]メンバーは出演するんですか？

りゆ　全員出ますよ～。でもどんな風に登場するかはまだ秘密です（笑）。それは聴いて確認してくださいね。

――[illegible]ということですが、最初聞いたときはどうでした？

Noria　最初みんな沈黙してたよね（笑）。あまりにも急に発表されて、しかも大きな会場だったから、発表されたときはみんな「……」っていう感じでした（笑）。

さやか　会場を聞いて驚きましたね。

りゆ　ホントに大きなところですよね。

りさ　プレッシャーだぁ～。どうしよう（笑）。

――ライブではどの曲も唄いたいと思いますが、しいて挙げるとするなら、どの曲ですか？

りゆ　やっぱり「KI・SE・KI」かな。

代真　できれば「DIVE」も歌いたい。

Noria　「DIVE」は唄いたいね。できれば1曲目とか。

りさ　私は「約束」がみんなで唄いたい。NEXTのメンバーとしては、6人で歌った曲でもあるし好きな曲でもあるから。

全員　みんなで掛け合いで唄いたいね～。

――どんな曲が演奏されるか今から楽しみですね。それでは皆さんのライブに向けての意気込みをお願いします。

りさ　私情（受験）の方は一段落ついたので、ライブの方に全神経を集中して2月まで人生を歩みたいと思います（笑）。

Noria　今までの人生で一番大きな出来事になると思います。不安も大きいですけど、一人じゃなくて六人一緒なので心強いです。自分もみんなも楽しめるようなライブにしたいと思います。

みはる　2月までの期間って、長いように見えてものすごい短く感じると思います。その中で私たちは最高のものを作り上げる使命があるので、足を運んでくださった皆さんが満足して帰れるように、なおかつ私たちがステージの上で楽しめるように、これから活動したいなと思います。ぜひ来てください。

代真　この中では一番ライブ経験が少なく、それがZEPP TOKYO（笑）。聞いたときはかなり驚きましたけど、BeForUとしてのライブをやりたいというのはりゆとも話をしていたので、念願叶ったというか……。お客さんに満足してもらうのはもちろんですが、みんなで楽しくできたらなって思っています。

みはる　BeForUでライブをやりたいってずっと夢で思っていて、こんなに早く実現すると思ってなかったのでびっくりしています。CDとライブでは全然違うと思うので、生の歌を聴いてもらって、一緒に楽しんでもらいたいですね。

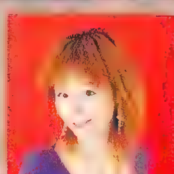
りゆ　六人になったBeForUとしての初めてのライブなので、自分たちが一番楽しんでやれたらって思います。頑張ることはもちろん必要ですけど、頑張ると同時に自分たちが楽しんでやることが大切なのかなって。そうすればきっとみんなにも伝わると思うので、みんなで楽しみましょう。皆さん遊びに来てください！

（2005年11月11日　エンタープレインにて収録）

PROFILE



[illegible]
以前本コーナーに登場してからは、伝説製造娘として定着。自らを"しっかりしている"と豪語するが、メンバーに言わせると"天然"。



Noria
代真さんと並んでメンバーのお姉さん的存在である。「冬は風邪の季節」と言い、健康に気を遣うヘルシー指向でお風呂好き。

[illegible]
ポップンシリーズでは姉妹デュオ"秋桜"としても活躍中。「おとなしそうに見えて実はよく喋る」とはりゆさんの談。

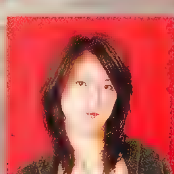


[illegible]
最近ではラジオのパーソナリティなど活動の幅を広げている。取材日当日はデジカメに夢中で何やらいろいろ撮影していた。





[illegible]
大学にも見事合格し、来年からは花の大学生。たまに飛び出す最年少らしからぬ発言は、たびたびメンバーを驚かせるちょっと大人な最年少。



[illegible]
BeForUのまとめ役。最近髪の毛を切って可憐なレディに向かって爆走中だが、「食いしん坊度はメンバーNo.1」とはNoriaさんの談。

りゆちゃんがパーソナリティを務める「パケdio チャンネル」を聞く方法は次の通り。
AMラジオ・「りょうとりゆのパケdio チャンネル」　毎週月曜24:30～25:00　ラジオ日本1422kHz
携帯へのダウンロード・ポッドキャスティングについては、携帯・パソコンから「パケdioチャンネル」（http://pkdio）へアクセス！

フェイバリットナンバーズGd

☆あさき人気、ふたたび爆発！

アルバム発売の効果か、あさき曲の人気が急上昇。全票数の半分以上をあさき曲が集める、かつてない事態に！

1st	月光蝶	あさき	【212.6pts.】
2nd	この子の七つのお祝いに	あさき	【157.5pts.】
3rd	[illegible]	あさき	【63.0pts.】
4th	シナリオ	BeForU NEXT	【47.2pts.】
5th	SA-DA-ME	good-cool feat. すわひでお	【43.3pts.】
6th	ヒマワリ	RIYU from BeForU	【39.4pts.】
6th	三毛猫ロック	亜熱帯マジ-SKA爆弾	【39.4pts.】
8th	Agnus Dei	あさき	【35.5pts.】
9th	Concertino in Blue	佐々木博史	【31.5pts.】
10th	Reaching for the Stars	serena	【23.6pts.】

フェイバリットナンバーズ IIDX

☆上位安定せず!?　緊張の接戦！

"EDEN"にあと一歩のところまで、"Xepher"が迫る大健闘を見せた！　上位3位が毎月固定の時代はもう終わり？

1st	EDEN	TËЯRA	【163.3pts.】
2nd	Xepher	Tatsh	【142.9pts.】
3rd	冥	Amuro vs Killer	【81.6pts.】
4th	SigSig	kors k	【74.8pts.】
5th	DoLL	TËЯRA	【47.6pts.】
6th	月光	Tatsh feat. 星野奏子	【44.2pts.】
7th	CaptivAte～浄化～	A.I	【[illegible]】
7th	Pink Rose	Kiyommy+Seiya	【[illegible]】
9th	雪月花	Ryu	【34.0pts.】
10th	Aurora	Ryu	【27.2pts.】

フェイバリットキャラクターズ IIDX

☆早くも夏天が首位を獲得！

登場から3回目で、夏天が圧倒的得票数で第1位に！　前回までの連続首位の彩葉に代わり、トップを守れるか!?

1st	夏天	【225.6pts.】
2nd	ツガル	【112.8pts.】
3rd	彩葉	【105.3pts.】
4th	士朗	【97.7pts.】
5th	セリカ	【75.2pts.】
6th	ナイア	【52.6pts.】
6th	リリス	【52.6pts.】
8th	セム	【37.6pts.】
8th	雷電	【37.6pts.】
10th	エリカ	【30.1pts.】

FAVORITE Numbers

Gd 1st
月光蝶/あさき　【212.6pts.】

あさき氏ガンバレ！（千葉県　AZSさん）／初めて聴いたとき、なぜか泣きそうになったような……。（大阪府　マー君）／あさきアルバム、初回も通常版も買いましたよ♥（宮城県　ユリさん）

IIDX 1st
EDEN/TËЯRA　【163.3pts.】

曲といいムービーといい、全部ステキです！（北海道　たかおかさん）／ゲーセン行ったら、必ずやります！（東京都　たけざお君）／曲とムービーが合ってて良！（埼玉県　LUCY君）

FAVORITE characters IIDX

1st　夏天　【225.6pts.】

一目ボレでした……。かわいい！（千葉県　古龍さん）／元気娘っぽくて好き♥（群馬県　黒雲さん）／かわいすぎです！（神奈川県　ぷいけぇさん）／ツガル似でカワイイ！（大阪府　TRANCER君）／13～14才で、妹というところがイイ！（神奈川県　ゼロ君）／あのポスターが欲しい！（京都府dj KAZU君）



INFORMATION from BEAT RAIZING

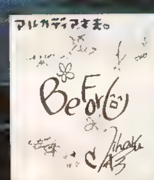
フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

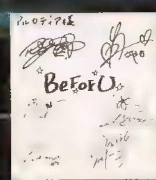
「あの曲のよさをもっと知らしめたい！」と熱意に燃えるBEAT JUNKYの皆さん、ぜひ「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ」に投票やコメントをお寄せください！

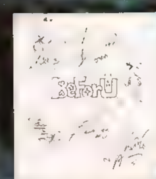
「フェイバリットナンバーズIIDX」「キャラクターズIIDX」は、今まさに接戦の真っ只中。"EDEN"は、夏天は、連続首位を今後も守れるのか……要注目です！

「フェイバリットナンバーズGd」では、あさき人気が天井知らず!?　来月もまた新記録が出るのか否か、目が離せません！

投票には、本誌巻末のアンケートハガキにある自由欄を使ってください。1回に全部門、各1位～3位までの同時投票が可能です。投票対象へのコメントや、コーナーへの感想等も大歓迎！　今回ももちろん、投票してくれた方にのみ当選のチャンスがある豪華プレゼントを用意して、投票をお待ちしています！







今回は投票してくださった方の中から3名様にBeForUの直筆サイン色紙をプレゼント。中央の「BeForU」の文字は左から、みはるさん、さやかさん、りささんのものだ。投票時はだれのサインが欲しいのかも忘れずに。　ちなみに63ページの読者プレゼントではNoriaさん、りゆさん、代真さんバージョンの色紙をプレゼントするぞ！　要チェックだ！

古川"good-cool"竜也のグッとくるはなし

第十七回

今年もまた、クリスマスのシーズンが近付いてきましたね。街全体がキラキラして、行き交う人々も妙にウキウキ……。しかしその中に、一体クリスチャンがどれだけいるのかは僕にとって永遠の疑問です。でも、こんなクリスチャンのお祝いも、しっかりと年中行事に取り入れてしまう日本という風土は、ちょっと幸せなんじゃないかと思いませんか？

ちなみに僕は最近流行の青いイルミネーションが大好きです。今年はさらに改良されて青の発色が濃くなったようで、スゴく綺麗だと思います。クリスマスのテーマカラーを完全に無視していますが、好きなモノは好きなんだから仕方ありません。そして街角にはクリスマスツリーが登場し、雰囲気もいよいよ盛り上がってきています。

皆さんは、クリスマスツリーはどんなタイプがお好みですか？僕は生のもみの木に、ギッシリとオーナメントが飾り付けられたヤツが好みです。やはり本物の木は独特の温もりを感じますし、何といってもゴージャスな感じがするじゃないですか!!　そして、てっぺんの星に触れられないくらい大きくないとイヤなんです。ツリーの一番上には、必ず大きな星が飾られていますよね？　この星はキリスト様が生まれたとき、その頭上に輝いた「ベツレヘムの星」という、とても明るい星の事だと聞いています。だから、その星に簡単に手が届かない方が神聖な感じがするんです。

……と、アレコレとうるさく好みを語っているわりに、僕は自宅にツリーを飾る習慣がありません。だってしまうとき、メチャクチャ寂しい気分になるじゃないですか～。でも今年は家のドアにリースくらいは飾ってみようかと計画中です。でもオートロックの上層階なんで、だれにも見てもらえないのが難点ですね～（笑）。

先日デパートへ見に行ったら、実にさまざまな種類のリースが置いてありました。オーソドックスなものから前衛的なデザインのもの、大きさも実にさまざまで見飽きることがありません。しかし、やはりここは由緒正しくヒイラギのリースじゃないとしっくりこないのです。なぜならリースは、十字架にかけられたキリスト様がかぶっている冠に由来し、ヒイラギのトゲはキリスト様の受難を象徴しているといわれているからです。しかもこれは「魔除けの樹」といって、お守りみたいな効果が期待できるということなので、一石二鳥ですからね♪それなら日本人らしくお札でも貼りなさいって話ですが、ここは一つ多目に見てやってください。

今年のクリスマス時期は、ユニットの相方Backyとのライブやイベントで過ごすので、背が高いヤツの頭に「ベツレヘムの星」を飾りつけてみたいと思っています（笑）。メリー・クリスマス!!



■はみだし情報：beatmaniaIIDXやポップンミュージックでおなじみの古川"good-cool"竜也とBackyによるユニット、T-Boneのライブ開催が決定！　BEMANIファンにはおなじみの豪華ゲストも出演予定とのこと。2005年12月20日（火）、池袋LIVE INN ROSA（Tel.03-5956-3463）で17時30分開演予定だ。前売りはローソンチケット（Lコード：32023）にて。また、今回は特別にこのチケットを3組6名様にプレゼント！　ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、今月のビート・レイジングの感想を書いて、アルカディア編集部ビート・レイジング「T-Boneチケプレ」係まで応募しよう。締切は12月12日（月）必着だ。

プライズ・ワンダーランド

今年も残すところ一カ月！　12月に登場する、今年の締めくくりにふさわしいプライズと、2006年春に登場する期待のニューアイテムをじっくり見てほしい!!

アイコンの見方

- **袋タイプ**：中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- **ぬいぐるみ**：首などのくびれた箇所が狙いめ。
- **箱タイプ**：側面の穴か、フタの隙間を狙おう。
- **吊り下げ箱タイプ**：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- **吊り下げラベルタイプ**：これもラベルを正面から挟むように。
- **吊り下げラベル長細型**：細目なので本体も狙える。わりと簡単。

3 甲虫王者ムシキング サウンド付ゲームマシンバンク

セガ・12月中旬登場・1種

ついついコインを入れたくなる!!



ゲーセンはもちろん、さまざまな場所で見かけるロングヒットゲーム「ムシキング」。その筐体を忠実に再現した貯金箱がプライズになった。お金を入れると、カードをスキャンしたときの「シャキーン!」という効果音が流れるギミック付き。ゲーム画面は、付属のシートで差し替えが可能だ。

1 カードキャプターさくら キーチェーンフィギュア Vol.2

セガ・12月下旬登場・4種

ファン垂涎のラインナップ!



「カードキャプターさくら」のキュートなデフォルメキーホルダー。TVシリーズのさくらカード編のコスチュームと、アニメオリジナルキャラ、メイリンがラインナップ！　カバンやケータイに付けておけば、心が癒されるはず!?

4 新世紀エヴァンゲリオン 星と星座のミニディスプレイフィギュア シリーズ3

セガ・12月下旬登場・4種

暗闇の中でほのかに光る!



エヴァキャラクターが12星座に扮するフィギュアシリーズ第3弾。今回は綾波、アスカ、碇ユイが、それぞれ水瓶座、魚座、山羊座をイメージした姿で登場する。綾波がウサギのモチ付きを演じるボーナスアイテム、「月」は要チェック!

2 パチスロ北斗の拳 究極運試しキーチェーンフィギュア Vol.2

セガ・12月上旬登場・6種

勝負の前の運試しに!



「パチスロ 北斗の拳」の実機をそのまま縮小した、精巧なミニフィギュアシリーズ第2弾。中にはおみくじが入っており、本体を逆さにして軽く振ると運勢を占えるのだ。ケンシロウバージョンやラオウバージョンなど、6種類の実機をモデルにしているぞ。

2006年 4月、5月、6月 プライズ新作リポート

※掲載した写真は開発中のため、実際の製品とは異なる場合があります。

セガ



新世紀エヴァンゲリオン フィギュアセット部活時間

綾波とアスカがブルマ姿で登場！　小物パーツでは、折りたたまれた制服まで用意されているぞ。

バンプレスト　4月



キン肉マン キャラクターマスク

来春にアーケードゲームが登場予定の「キン肉マン」のマスク。装着すれば、気分はもう正義超人だ。



機動戦士ガンダムSEED DESTINY デスティニーヒロインDXフィギュア3

プライズの域を超越した、至高のデキが好評のフィギュアシリーズ最新作。上着を脱いだルナマリアとラクスを立体化！

オムロンエンタテインメント



名探偵ホームズ 霧の町マグカップ

珠玉の名作アニメ「名探偵ホームズ」がプライズに登場！　第1弾は、オシャレなマグカップだ。

8 ガンダムシリーズ アメイジングポーズフィギュア
バンプレスト・12月中旬登場・3種



ポーズで魅せるガンダムフィギュア

劇場映画「機動戦士ZガンダムII 恋人たち」が公開され、その人気は衰えることが無いガンダムシリーズから、Zガンダム、ガンダム、そしてG-3ガンダムが迫力満点のフィギュアになって登場! 劇場版でその勇姿を目にしたなら、Zガンダムは特に要チェック!!

5 どこでもいっしょ スーパーDX文字型クッション
バンプレスト・12月上旬登場・2種

いつでもどこでもトロといっしょ!



PSPのベスト版が発売間近の『どこでもいっしょ』シリーズから、トロとクロのクッションが登場! 二つそろえて上から見ると、クッション部分が「トロ」の文字になっているのだ。

10 ルパン三世 ルパン一味集合フィギュア ～スロットマシンver.～
バンプレスト・12月上旬登場・4種

今宵はカジノで一攫千金!?



ルパン一味が、スロットマシンに興じる様子を立体化! 三者三様のアクションが楽しく、全種そろえたくなること請け合いだ。

6 BLEACH 空気ビニール製斬魄刀&コン
バンプレスト・12月下旬登場・2種



斬魄刀を手に卍解せよ!

「BLEACH」の主人公一護が使用している斬魄刀「斬月」と、ぬいぐるみに宿る擬似魂魄コンがビニール製のプライズになった! 空気を入れて膨らませれば、全長105センチの斬月と、愛らしい(?)コンの出来上がりだ。

9 KONG キーチェーン(KC)フィギュア
タイトー・12月上旬登場・3種

特撮怪獣映画の金字塔!

公開を目前に控えた劇場映画「KONG the 8th Wonder of the World」から、コングの勇姿をかたどったキーホルダーが登場。躍動感溢れるポーズが魅力的な逸品だ。



7 仮面ライダー ショッカー戦闘員 声が変わるよマスク
バンプレスト・12月下旬登場・2種

合言葉は「イー!」

甲高い奇声と見事なやられっぷりで怪人以上に存在感をアピールした、ショッカー戦闘員のお面型変声機。顔の前でお面を構えてスイッチを押しながらしゃべると、自分の声が戦闘員風の甲高い声に変換されるのだ。



今月のプレゼント

今月も各メーカーさんからたくさんのプレゼントをいただきました! ご希望の方は63ページのプレゼントコーナーを見て、奮ってご応募ください!!

- カードキャプターさくら キーチェーンフィギュア Vol.2
  4個セットで3名様
- 新世紀エヴァンゲリオン 星と星座のミニディスプレイ フィギュア シリーズ3
  4個セットで3名様
- BLEACH 空気ビニール製 斬魄刀&コン
  2個セットで2名様
- 仮面ライダー ショッカー戦闘員 声が変わるよマスク
  2個セットで2名様

バンプレスト 6月



機動戦士ガンダム ビッグオブジェ

何と!キレン総帥の胸像がプライズになって登場!! ジオン軍派なら押さえておきたい逸品だ

セガ 5月

エヴァのヒロインたちが浜辺でくつろぐひとコマを立体化。豪華素材が使われており、暗いところでほのかに輝くのだ



新世紀エヴァンゲリオン コレクションフィギュア ～ウミホタル～

セガ

北斗の拳 世紀末リバースゲーム

ケンシロウとラオウの戦いをモチーフにした、熱過ぎるリバーシ。世紀末覇者の座を賭けて、友達と勝負だ!



システムサービス



リラックマ Cookingぬいぐるみ

リラックマたちがお料理に挑戦。コックさんのリラックマとキイロイトリがかわいらしい

アヴァロンの鍵 EXカード付きで発売！

立体貴族

あれ!? 何だか連載記事っぽい掲載率だよ最近! と、じんわりとした幸福感をかみしめつつ、今月も珠玉の立体物を紹介していきたいでゴワス。　Text：田渕健康





トレーディングフィギュアコレクション アヴァロンの鍵 弐

絶賛稼働中の『アヴァ鍵 弐』がトレーディングフィギュアとして、ユージンから発売！　ゲームで使えるEXカードも同梱されており、運がよければ話題の一品「千年の王」を引き当てることも!?　ちなみにコッペリア＆珍獣（どちらか一方がセット）は超レア！

発売日：2006年1月下旬予定　価格：630円（税込）

ゲームの迫力をフィギュアで再現！



ゲームキャラクターズコレクション 鉄拳5 Round1

ありそうでなかったコレクションサイズの鉄拳フィギュア、いまノリにノってるメガハウスから『鉄拳5』で発売決定ーッ！

発売日：2006年1月中旬予定

価格：630円（税込）

名物装備も立体で再現！

今回の「ROUND1」には、各キャラクターの代表的なカスタマイズアイテムが同梱されている。ゆくゆくは、アイテムセットも出してほしいよね！


レイヴン


ニーナ・ウィリアムズ

趣味に走るも可！

もう、元のキャラがだれだか分からないYO！　という趣味的カスタマイズも可能になっている。できればノーマルキャラと2体そろえて飾りたいところ。

妖しさ倍増の巻

10センチ前後というコンパクトさでありながら、ご覧の通り造形、彩色のクオリティーはピカイチ。各キャラに彩色替えバージョンも存在するので、実質的には12種ラインナップ！


吉光

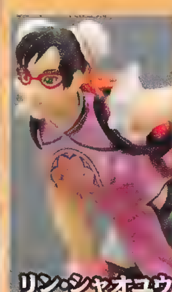
カスタマイズ自由自在!!

このシリーズが従来のコレクションフィギュアと大きく異なる点は、キャラクターカスタマイズの幅が異様に広いということ。これまでも1パーツの程度の差し替えフィギュアは存在していたが、このコレクションではキャラの雰囲気をガラリと変えるカスタマイズが可能。まさに、ゲーム中の自キャラと雰囲気を近付けることが可能なのだ。タイトルには「ROUND1」と付いていることから考えても、今後のシリーズ展開が楽しみというよりほかは無いって話ですか。


三島平八

個性派コーデがキュート！

人と同じフィギュアを飾るだけでは物足りない！そんなあなたにこそ、尖ったコーディネートをオススメしたい。独創的なディスプレイを目指せ！


リン・シャオユウ

ナウくキメキメ！

刺激に慣れた今の世の中、「そりゃやり過ぎじゃん!?」と思わせるぐらいのインパクトでちょうどいい。そんなあなたにズギュンと一発訴求力。


風間仁

貴族NOW　最近はトレーディングフィギュアのクオリティーがメッキョリと上がってきて、鼻息スピルスな感じになってる読者諸氏も多いと思われる。貴族的には海洋堂+タカラの山勝式可動の『DOA』アクションフィギュアをお勧め。400円という価格帯ながら、ゴリゴリ動かせて遊べる秀逸な一品。ちょっとだけ顔にメイクを入れてやればすんぎょくよくなりまっせ。次回では冬フェスリポの予定です。

KOFッ子 PLANET

今号のイラスト一等星



(北海道　砂丘の虎碧)
☆桃子とエリザベートのブラ☆取るシュな一幕が、聖夜を紅く染めるとか染めないとか。



(新潟県　柊様の弟子・にょろりさん)
☆こんなにギスギスしたクリスマス、初めてだよママン。とりあえず中指は下ろそう。



(兵庫県　ゆえさん)
☆泣くな真吾、いじられ役も必要なのだよっ。とりあえず、お肉屋へゴー!



(福岡県　綾瀬かおるさん)
☆最近、当コーナーでK'の扱いがヒドイのれすが……これもクリスマスの奇跡?



(東京都　大沼由実さん)
☆アーデルハイドはまだ妹に頭の上がらない日々が続いているのでしょうか?



(熊本県　黄花雨さん)
☆馬術で引き締まった美しい身体。KOF史に例の無いお姉さまキャラになりそうだ!

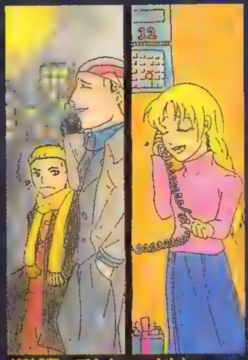


(福岡県　皐月トミィさん)

『KOF XI』稼働から約1カ月、皆さんバリバリやり込んでますかー!? 盛り上がるファンから寄せられたおハガキの「今月の一等星」は、福岡県・皐月トミィさんのK'チーム聖夜バージョン! トナカイがマキシマなのはイメージ通り? 変形サンタキャップをかぶるクーラちゃん激キャワ! そんなパーティー状態のテンションで、今月の「KOFッ子PLANET」はスタートです!

Text:福田憲太郎

バースデーだよKOF!
12月おたんじょうびのおともだち



(茨城県　でんちゅーさん)
☆聖夜が誕生日のビリー。早くリリーの元に帰れるといいですね!



(東京都　柊かえでさん)
☆今までチームを組んだ戦友からもプレゼントがあるかと(笑)。

(京都府　はちさん)
☆草薙さんあぁまぁあ〜い!!(byスピードワゴン)京サマも、この日ばかりはバトルをキャンセルですね!



今年もやるぜ! KOF忘年会!

昨年、オールナイトで開催されて話題となったKOFファンイベント「KOF忘年会」が、今年も開かれる運びとなった。

会場は東京の新宿[illegible]。日時は12月22日(木)、24時30分(23時50分開場)～翌朝7時。なお、オールナイトイベントのため、入場できるのは18歳以上の人になる。

内容は、どこよりも早いKOFショートアニメの本編全話公開、ゲーム大会、KOFキャラクターのボイスを担当する声優陣を招いてのトークショーなど、盛りだくさん。

参加希望者は、SNKプレイモアホームページから申し込み、参加チケットをプリントアウトして持参しよう。各キャリアのモバイルサイトでも入場チケット配信予定だ。

参加希望者は公式ホームページを[illegible]めにチェックしよう!



今年も大興奮のステージになるはずだ!

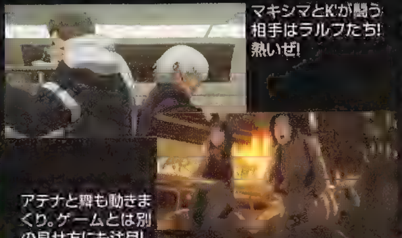
KOF衛星アップリンク

KOFショートアニメ 放映スケジュール決定!

『KOF』を題材にしたショートアニメの続報をお伝えしよう。Web配信では「Show Time」「GyaO」、CSチャンネルでは「ANIMAX」、「キッズステーション」での放映が予定されている。

それぞれの放映スケジュールは、SNKプレイモアのWEBサイトなどで確認してほしい。

【SNKプレイモア公式HP】
http://www.snkplaymore.co.jp/



マキシマとK'が闘う相手はラルフたち! 熱いぜ!

アテナと舞も動きまくり。ゲームとは別の見せ方にも注目!

FOMAアプリ KOFギャルズ麻雀 登場!

FOMA専用アプリのKOF麻雀ゲーム「KOFギャルズ麻雀」が、iモードサイト「SNK WORLD-i」にて配信中だ。

このゲームはKOFの女性陣と二人打ち麻雀で対戦する。登場する雀士は、アテナ、シェルミー、レオナ、ユリ、ブルー・マリーだ。

対応機種など詳細は、SNK WORLD-iでチェック!

【アクセス】iMenu→メニューリスト→ゲーム→アクション→SNK WORLD-i



ゲームに勝利するとごほうび画像を拝める。この瞬間のために、打て!



女性キャラは必殺技を使って、一発ツモや牌入れ替えなどを行なうぞ。

『KOF』へのイラスト、一言を大募集! 3月号の締切は12月16日(金)必着(早くてごめん!)。あて先は、〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「KOFッ子PLANET」係まで。メールでの投稿は　sp_kof@arcadiamagazine.com　次回テーマは「2月といえばアレだよ、アレ!　特集」。甘くて茶色いだけが2月じゃないかも!

読者が創る、ゲーセンの未来

A-Fro ARCADIA FRONTIERS

ゲーセンのメリークリスマス!

ついに始まった、メリクリ特集! 繰り返す、これは決して格闘ゲームの「めくり」を特集したコーナーではなかったりする。聖夜祭、つまりメリーなクリスマスをA-Fro的に祝ってしまおうという特集なのさ! 今回もみんな気合入ってますネ、2ページぶち抜きで開催決定!

田渕健康:160ページ(CMYK)、162-163ページ(大瀑布) 福田楢太郎:158-159ページ(聖夜特集)/カイゼルちくわ:161ページ(グレズケ)、164-165ページ(雑時記)

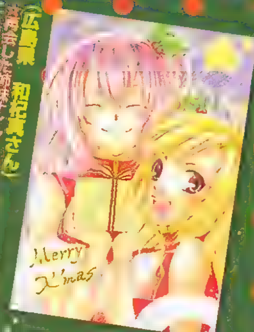
今月の一枚!



(静岡県 Bambiさん)



(福岡県 くろのコクさん)
☆みんなの大切な日にサンタは大忙し。ポエットはツララのお手伝い? [illegible]彼女たちに[illegible]の祈りを。



(広島県 和紀真さん)
☆再会した姉妹ナイアとリア(アル[illegible])。[illegible]これから[illegible]


(山形県 [illegible]井[illegible]さん)
☆サンタコスだけがメリクリに[illegible]



(愛知県 [illegible]ゆかさん)
Ⓗ聖スピリッツ選択時ですか。メイ[illegible]と侍とメガネで決める夜。要素多[illegible]



(千葉県 RYOさん)
☆さ、逆上がり?(絶対違う)リリスマス専[illegible]衣装[illegible]で、販売してほしいであります。


([illegible]県 [illegible]子さん)
☆ラマニ的メリーモリスマス。フレームの配色に欲情す(意[illegible])。

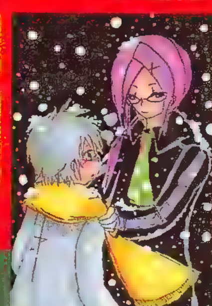


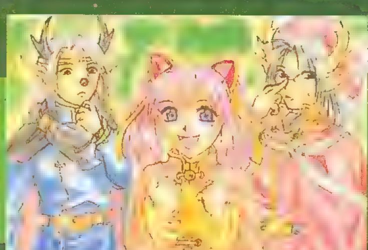
(神奈川県 [illegible]ひな[illegible]さん)
☆[illegible]コマ目で[illegible]出さないさっちゃんの[illegible]


(北海道 くらげさん)
☆聖騎士団コートの上にコート。ロジャーサンタも含め[illegible]



(北海道 [illegible]来さん)
☆マナカナで12・24に新曲をリリースするとしたらステージ衣装がこれなら「キクわ~」


([illegible]本県 [illegible]さん)
☆マフラーよりも温かいカレルの気持ち。ルキノ少年を包み込み、何からも守っていくのです。


(東京都 [illegible])
☆[illegible]



(東京都 [illegible])
☆[illegible]



(大分県 [illegible])
☆[illegible]プレゼ[illegible]

A-Fro ひみつ情報 投稿作品の名前に付いている Ⓗ マークは、ひでぶの略・・・違います。その投稿者の方がHPをお持ちということを示す印です。ARCADIAMAGAZINE.com内の「投稿者リンク」コーナーに今号発売から1カ月間リンクが設けられていますので、気になる作品の投稿者のHPをチェキ! アフロズのへっぽこコメントも参考になりますように。→http://www.arcadiamagazine.com/



（[illegible]　[illegible]たに[illegible]さん）
☆[illegible]サンタ[illegible]来年のクリスマスに[illegible]



（埼玉県　仲洲うなさん）
☆一人のクリスマスが映えるハニー[illegible]く[illegible]しい人デス。



（香川県　[illegible]井ユウさん）
☆テイワがプレゼントを自動配送、サンタ[illegible]らないじゃん！



（大阪府　天[illegible]さん）
☆美形がSGネタやっちゃあかんでぇ！　[illegible]



（[illegible]県　[illegible]郎カズキさん）
☆ツラ＆ツガのクリスマス。[illegible]もダルマもイチコロ予定！



（東京都　[illegible]さん）
☆サキュバスとプレゼント[illegible]　こちらが[illegible]モノは……



（大阪府　YU☆3番）
☆ブーメランに乗ってプレゼ[illegible]が飛んできませんように[illegible]



（千葉県　[illegible]さん）
サンタを探すあまり、サンタになっちゃった二人でした。



（[illegible]県　[illegible]月[illegible]さん）
☆ホシフリの里のクリスマス。[illegible]リーの[illegible]に[illegible]を使用？



（広島県　[illegible]川[illegible]さん）
☆円形イラストとは不意打ち也。サンタ＝赤い服＝[illegible]兄ィ、それ[illegible]



（[illegible]県　[illegible]）
☆おもちゃ箱には[illegible]カゴメサンタもかわいい[illegible]



（[illegible]　[illegible]）
☆双子ツーショット[illegible]しいどっちが[illegible]



（[illegible]県　[illegible]さん）
☆[illegible]



（[illegible]川県　[illegible]）
☆シャラ[illegible]バリクリ。[illegible]



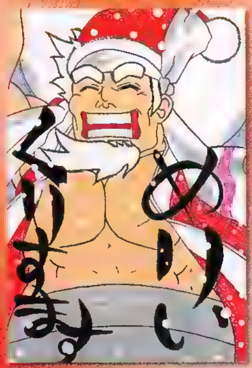
（岡山県　[illegible]）
☆[illegible]



（北海道　[illegible]）
☆[illegible]スマイルが[illegible]一瞬だけの[illegible]が入っています

集結！正統サンタ軍団

サンタって、ヒゲをたくわ[illegible]ないかしらん？　そんな至[illegible]るがごとく、真にサンタたる資[illegible]ちが集まってきましたとさ。



（茨城県　KAGE！君）
☆神輿に乗って屋根からドーン！子供が飛び起きますがな！



（福岡県　武術師某さん）
☆かわいい意匠の『マジドロ』フール、サンタ級の貫禄だ！



（兵庫県　ひらべさん）
☆正真正銘の見習いサンタ娘ルージュ。宙も飛べるし！



（東京都　QQQ君）
☆SGのクリスマスプレゼントは大好評……だといいなあ。



（静岡県　ココロザシノさん）
☆サンタといえば神でしょう。MZD様も正規軍に編入。

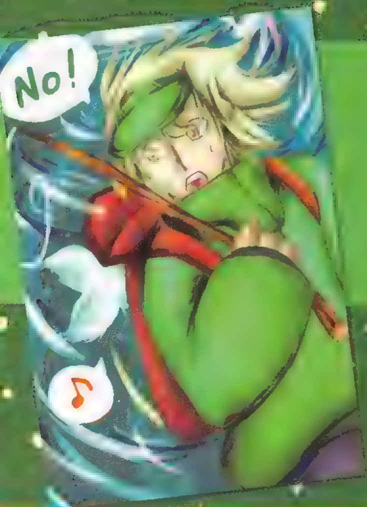


（千葉県　柿くけこさん）
☆忍び込むのはサンタ必須技能。あなたの心に忍ビマス！

A-Fro ひみつ情報　伝説のGGXコーナー「あそし」ファンのみんなに朗報!　なんとメーカー様主催でイラストコンテストが開催されることとなったのだ。すげえええ!　詳しい応募方法は76ページでチェック。おそらく豪華賞品も用意されているはず!　今からゲーセンで『GGXX SLASH』をやり込んでテンションを上げ、傑作イラストを描きためておきなはれっ。もちろん、A-Froへの投稿もよろしくネっ!

無差別級のDO☆迫力
アフロCMYK

テーマやジャンルにとらわれないアーケードゲームカラーイラストコーナー、今月も内容充実でお送りいたします。ゲーセンでお気に入りのタイトルやキャラを総天然色で描いてくださいNE！

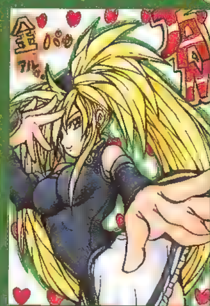


☆流れ流れる十色な日々。予想外の出会いもたくさんあるってことでさ。



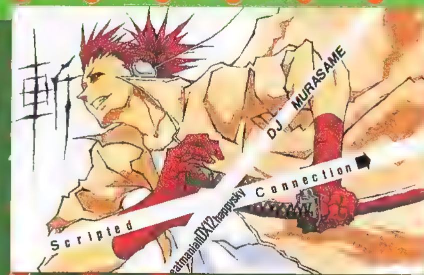
☆カード人気とは別に、『アヴァ』キャラ人気コンテストとかやってみたいですな。





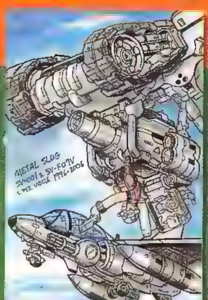
（東京都　てるてるさん）

いって感じがしますねい。



（神奈川県　磯崎聖君）

☆天切り裂き、音よりも早く。限界境地のその向こう、幸満ちた空が開く



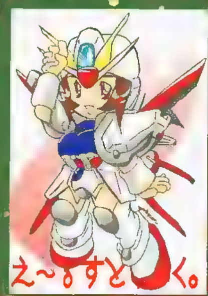
（山口県　TEN HEAD君）

☆陸と空の鉄の競演！最新作の新乗り物にも期待さ。



（兵庫県　学人さん）

☆無理なく雰囲気が同居してるところがミソですな（笑）。



☆グーン子ちゃんとか、やっぱかぶり物になっちゃうのだろうか……とか。



（大阪府　華南さん）

☆あて先が「R小蕎祭り」に。引き当てるまで赤壁クライミング百顧の刑。



☆ハガキ裏にフルコーラス書いてあった。

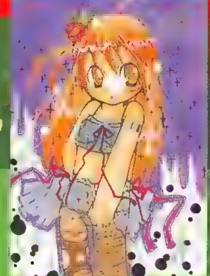


☆「サンタさん、良い子にしてるからいろはさんをください」と



☆グラフラはファビアンの性格通り、イケイケ機体だと思うのですよ！





しょうか。



って、あれ？　今年もスーパーサブ!!



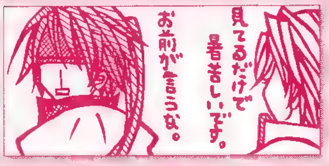
（愛知県　PAYPAY君）

まあ、世界観にマッチしてるのでよし！

A-Fro ひみつ情報 今月の募集項目は、早くも2月特集！　2月といったらアレですよアレ！　フフフ……最後まで言わせんなよ！　……などとグレーゾーンなフリをかました揚げ句、誌面が節分特集で占められていたりしたらどうするよオイ！　などと自分で自分を追い込みつつ、皆様には「2月といえばアレ」なイラストをガッツンガッツン送ってもらいたいわけで。だからナマハゲ特集じゃないってば！

アフログレースケール。

好きな食べ物を三つ！　と言われれば、「鶏肉、きのこ、ハイポーション」と即答するゲムっ子よ集え！　今月も凱歌高らかに、モノクロページの筆頭生「アフログレースケール。」の始まりです。



（滋賀県　梅キシューさん）



（山口県　鬼灯葬介さん）
☆初投稿にして、生肉いおりん。
A-Fro的将来性を感じる1枚デス！

格ゲーデビュー日々これ精進

『ネオジオバトルコロシアム』が面白い！　皆さんはプレイしてますか？

何を隠そう、僕は格ゲー初心者。よってSNKの格闘ゲームをやるのは初めてで、カードの入れ方も裏か表か悩んだりして、三回ぐらい読み取りに失敗したほど。

キャラは趣味に走って、外見のみで決定！　結果、楓とほたるというタッグが完成。初心者といっても他人のプレイを結構見てきたので（餓狼やらKOFやら）、多少の自信はあった。あったのだが……。やられた。1戦目で負けちまうなんて、どれくらい弱いんだよ僕は（涙）。周りの視線が気になったが、幸いみんなは隣のインパルスガンダムに夢中で気付いていないし、後ろに待ちの人もいなかったので、つい連コイン。

今度は冷静になってやってみると、このゲームの意図がやっと分かった気がした。タッグであるからには交代をうまく利用しなければならないし、それを利用した相手の回復を防ぐには、交代を阻止するか、独特の技であるダブルアサルトを決めなければならないのでは、と思えた。

そして順を追ったステージではなく、制限時間中にどれだけ敵を倒せるか、ボーナス使用の有無、ダブルアサルトの利用回数などでそれぞれのボスにたどり着くというシステムは、何だか僕の頭の中にある格ゲーのイメージに比べて、とても斬新な感じがした。まぁ要は制限時間の間生き延びればいいということなので、あまり前に突っ込まないようにプレイしてると、意外と簡単にボス戦へ。で……瞬殺。僕の方が。

自らの無力さに再び涙、そして今度は後ろの子にしっかり見られてて、赤面。その日のうちにムックを買っちゃいました。それで学習してみると、タッグや進行の他にも、ステップという必須の動作があることがやっと判明。無敵状態を持つものから、ガードキャンセルで出すものなど、その種類も実に多彩。

うーん……。覚え切れないかもしれない。でも、真のボスを倒せるようになるその日まで、僕は頑張ります！

（福島県　友竜君）Ⓐ

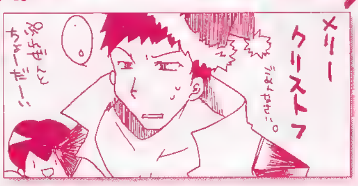
☆奥深い対戦格ゲーの世界へようこそ！　覚えることは多いですが、日々少しずつ身に付けていくことで自分が「強くなる」実感は、ほかのゲームでは得がたい快感ですよね。ぜひCPU戦で腕を磨き、今度は人との対戦の面白さに目覚めていただきたいッ！



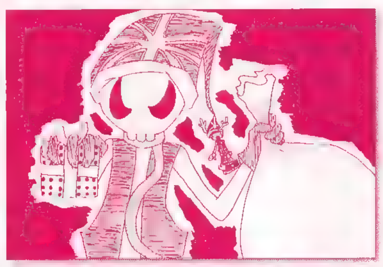
（福岡県　武術師某さん）
☆雪が舞う。白く、しかし暗く輝いて。
『エスプレイド』の血戦を見事体現しています。

クリスマスですよパパン＆ママン Holy★Snowy Land!

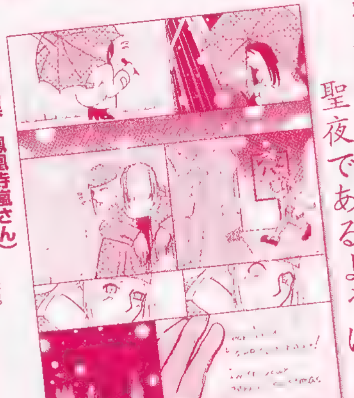
12月といえば、清しあの夜。だれもが幸せを運ぶサンタになれるクリスマスの到来を今年も祝福すべく、グレスケでも聖夜特集を開催ーッ!!　モノクロイラストのベリー☆ホリィでステキなクリスマスプレゼントに、心安らかに癒されまくるが吉！



（兵庫県　くるんさん）


（石川県　かめ。さん）
☆ドク郎君、ディヴと交代の巻！
死者も清し、これぞ聖夜パゥワァ。


（青森県　水玉うるるさん）
☆「私がプレゼント♡」的構図とのこと。
先生、うさお君に嫉妬してイイデスカ？


（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
ⓗビックベンに刻んだ、今遠き君への伝言。
クリスマスの奇跡は、時をも越えて……。

皆が幸せな聖夜であるように……



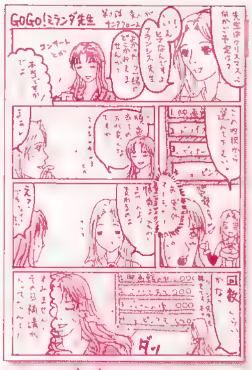
（新潟県　中西サヤカさん）
☆楽しそうな雰囲気に惹かれつつも、紗夢特製ケーキにイイ男狩人の意志を感じるのは気のせい？


（山形県　出海左京さん）
☆クリスマスライブ、堂々開催!?
聖夜に轟く、熱い歌声に酔え！

A-Fro ひみつ情報　メリー・ザゴリアス！　などと「タイクラ3」風に叫んでアスティゴス島へ乗り込みつつも、今年はホワイトクリスマスになれと夢見る10月末（原稿執筆時）の深夜。それはさておき、冬は秋の新作ラッシュの影響から投稿バトルも激戦区ですので、ぜひ気張って投稿していただきたい！　格ゲーネタは別冊「闘劇魂」の読者コーナー「闘羅式」あてにもどうぞ!!

クリスマスだよ！ゲルエロス村

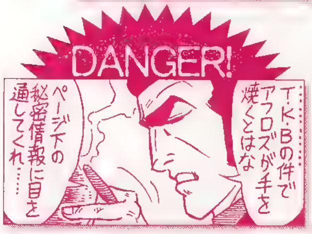
皆様の毎日に活力を与えるホノカなお色気補給コーナーにして、「大瀑布」を支える屋台骨だともっぱらの噂。今回はクリスマスっぺえカホリを漂わせてみました。



（愛媛県　バカパンさん）
☆「良い子のみんなへ。○○○に入るのは『QMA』ですよ」～ハガキ裏より～。……ひとつ、その線で。



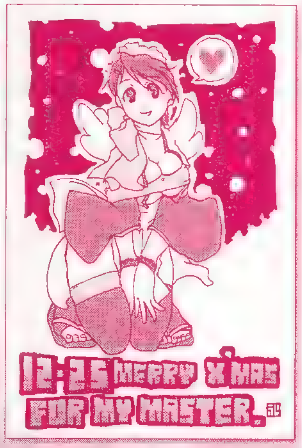
（神奈川県　公式さん）
☆アーケードでは復活しないのかしら？ の『スーチー』シリーズ。続編キボウ。



（東京都　良月13君）
☆エロヌ村に入村希望の君たちにお願いしたいことがあるッ。詳細は「ひみつ情報」参照！



（三重県　揚羽さん）
☆サンタさんにも、男女雇用機会均等法を積極的に導入してもらいたい今日このごろさ！



（愛媛県　立花ハルキさん）
☆クリスマスといえば七面鳥。てなわけで、いろはさんも関係あるのさ！（強引）

アルカディア大瀑布

眼前に迫り来るクリスマス攻勢に徹底抗戦！…などと大きく出てみたものの、ちゃっかり便乗している長いものにはマキカナ（双子&SG）な我々のグループが紡ぎだす「大瀑布」、今月もフルスロットル！

A-Fro日常まんが部



（東京都　ミカ85さん）
☆……まれてこそ、人は強くな……



（東京都　QQQ君）
☆去年のクリスマスは原稿……

変化じゃない、進化だ！ ブリセル大作戦

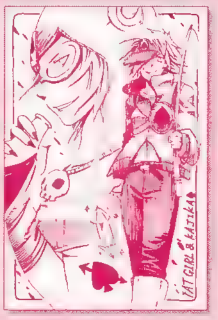
「いかに元ネタのイメージを残しながら変換させるか」が勝負の決め手なのよ！ 今月は何だかカジ子さんの投稿が多かったのは、気のせいではありますまい。



（静岡県　ココロザシノさん）
☆静かにハートは沸点突破。爆発力、問題無し！



（埼玉県　給食当番さん）
☆ハヤコに強力盟友出現！ 何だか新しい波が来ている予感がしなくもない。



（広島県　和杞真さん）
☆最近増えてるカジカブリセル。『12』のカードでずぎゅんときた方も多いみたいだゾ。

You're ショッケル！ 祝！北斗降臨祭

長年の彼岸、いやさ悲願であった「北斗の拳」2D格闘がついに発売ーッ！ 廃のメディスンで、ライバルたちを消毒だ～！

『北斗の拳』、2D格闘でようやく出た。なぜ今までアーケードに無かったのか、不思議なぐらいだった。

まずはジャギ様を使わんと。ウイグル獄長はタイムリリースか？ キバ一族も当然いるよね？ まさか2作目で出るのか……。開発期間延ばしてでも入れて！

（岐阜県　木原隆君）
☆ウイグル獄長には、きっとメーカーさんがピンでゲームを作ってくれるはずさ！ はずさ！『世紀末看守伝ウイグル獄チェル』とか。キバ一族はボーナスステージで蹴散らされるとか……ダメっすか!?

あの～、アーケード版の『北斗の拳』って、アミバは出ないのでしょうか？ ジャギは出ているのに……。

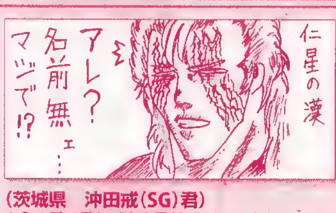
並外れた才能を持ちながら、周りにいるのが超天才ばかりだったため、雑魚のごとき散りざまを見せた悲運の天才アミバ(笑)。

アミバのいない北斗の拳なんて、「うわらば！」の無いビルから転落するみたいなものですよ！（意味不明）

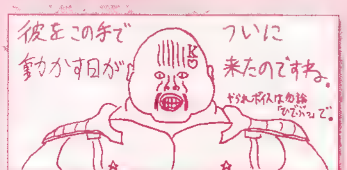
（茨城県　妖怪出魂君）
☆「んん～ここかな～」をゲーセンでも見たいYO！ という方はセガに応援のお便りを出そう！ 実はトキの2Pカラーがアミバだった……ということはないので、安心して眠るがいい。

ハート様を出すのなら、もっと巨大なキャラが欲しい！ 山のフドウとかデビルリバースとか。

（宮崎県　牙竜君）
☆黒王号も十分デカかったので、単体キャラとして十分闘えると思われるのさ。



（茨城県　沖田戒（SG）君）
☆心の目で見れば六連星が、ホラ……あれ？ 南斗の星は皆の胸の中で輝いているのです（泣）。



（茨城県　TOKA君）
☆名前の後に「様」を付けないと、尻を百烈拳の後に荒野を引きずり回しの刑に処されちゃうゾ！

A-Fro ひみつ情報
ゲーセン砂漠のオアシス・ゲルエロス村を目指すチャレンジャーに警告だ！ ちびっ子も読んでるアルカディアでは、過剰なお色気描写は控えてもらいたいんだ！ ゆえに、胸の先端部分、いわゆるT☆K☆B☆を描いちゃったら採用できないので気を付けて！ ハッスルマッチョな男性キャラはこの限りじゃないらしいが、採用されるかどうかはまた別の話だと知るがよいよいよいよい。

MM無理想無解決ターボ

「武士はクエD高楊枝」と、いまいちしゃっきりしないシケギャグを自作自演で投下しつつ、今月もアンケートハガキの隅からネタをお届けしようござる。投げっぱなしジャーマン級の小ネタや局地仕様の一発ネタなど作風は問わないので、アンケートの隅にでも書き込んで送ってみるといいだろう。

行きつけのゲーセンには『R-TYPE LEO』が置いてあるんですが、1P、2Pともにボタンが5個付いてます。いくらなんでも付け過ぎだと思う。しかもその状態が3カ月以上続いている。
（新潟県　たんぜめ君）
☆ショット連射とかフォース着脱連射とか拡散波動を勝手にためて発射するボタンとか、いろいろな機能が付いてるんじゃないのかい!?

「先生」と言おうとして「お母さん」と言ってしまった話はよくありますが、『アイマス』と言おうとして『グラマニ』と言ったのは私だけでしょうか?
（新潟県　さくさく君）
☆冒頭から「ありえへんありえへん」と突っ込まざるを得ない展開が胸を打つ。多分ユーだけじゃあああ。

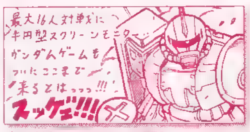
登場キャラが全員眼鏡っ子の格ゲーが出たら、超必殺技は当然「眼鏡破壊技」ですか?
（新潟県　ヤクトパンダ君）
☆破壊後は(３д３)になるんザマショ!?　という点については重ねて言っておきたい。

タモリのジャポニカロゴスで正解を発表するときに鳴る音が、『メルティブラッド』のコインを入れるときの音だと気付いた方は一体何人いるのでしょうか……?
（熊本県　黒田尚君）
☆フジテレビ系のバラエティーやクイズ番組のSEにはなぜかアーケード関連のものが多いので、チェックしてニンマリとするといいだろう。

セガの新作『ψφ』すごいですね。露出度の高いキャラにタッチパネル……こりゃあ期待が膨らみますな!
（東京都　ミカツ堂君）
☆ヨコシマな期待を膨らます貴公には、目隠ししてのタッチパネルプレイの刑を進呈。



⬆（北海道　アサギさん）
☆写真を撮って「立体貴族」まで!



⬆（埼玉県　UZ君）
☆臨場感は本気でヤバイ。期待せよ!



⬆（千葉県　高遠かるぴさん）
☆今、時代の追い風が吹いています。



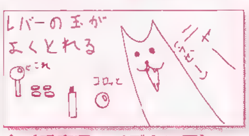
⬆（新潟県　にょろりさん）
☆ぜひ、先頭に立って投稿したって。



⬆（北海道　キャプテン☆きちちま君）
☆グラスチルドレン続々発生ですよ。



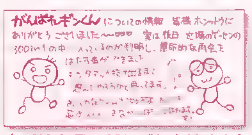
⬆（岡山県　不覚ッ!!　おっぱい星人君）
☆魅力新発見の巻。



⬆（兵庫県　イズキン君）
☆プレイ前にしっかり閉めておこう。



⬆（群馬県　春日あきさん）
☆ハガキが集まれば特集可能さ!



⬆（岐阜県　がんばれ夕清さん）
☆皆も探して衝撃を受けるとよいよ。



⬆（神奈川県　モビルさん）
☆郵便番号を正確に書けばOKよ!

A-Fro漫画道場

アーケードゲームを題材にした愉快な漫画の大行進!でも中行進とか小行進とかって、普通言わないよね。



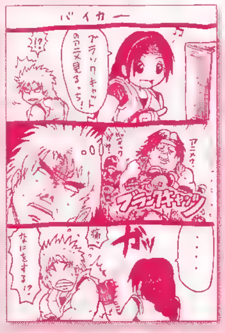
（新潟県　中西サヤカさん）
☆水銀じゃなくて青汁とか飲み始めたらヤだな……。



（兵庫県　学人さん）
☆一つの出会いがドラマを生む。第一話が最終回ですけど。



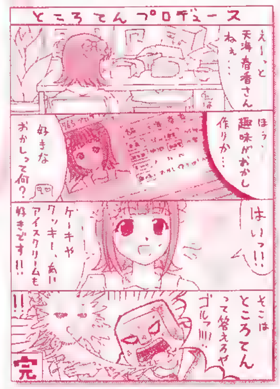
（東京都　ゲコゲさとる君）
☆ラバコッペゆえ、贈られた際にはサンキューユアコーポレーションでキメキメ。



（東京都　西村もつ君）
☆だれ知るやジャックのチーム名。そもそもジャックって(略)。



（千葉県　桃源☆郷君）
☆そう、育ち盛りなんですよ!不可避な生理現象なんですよ!



（東京都　カヤキP君）
Ⓗ内容以前に、そもそもアフロに載せてしまっていいのかと……まあよし!



（東京都　猿合拿君）
☆心配せずとも、500年後に青い髪の軍人娘が再現するヨ。



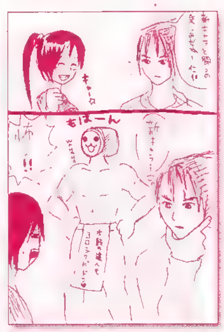
（東京都　百地羊作さん）
☆とりあえず突っ込んでしまう自分が愛しい人は挙手。



（京都府　劇団もんてかるろ君）
☆イタズラな、み・な・み・か・ぜ。殺人熱波ともいう。



（岩手県　きのえとらさん）
☆新装開店となったゲーパロ館。新案内人もひとつヨロシク!



（新潟県　星みうさん）
☆中身はドラグノフです(嘘)。アイテムで追加してくれぬか。

A-Fro ひみつ情報　各コーナーの受け持ちは、3カ月周期で三人の担当がローテーションを組んでおるわけですが、コーナーに関わらず、到着している投稿作品には担当全員が目を通しておりますのでご安心を。余談ですが、このローテーションを組み始めてから、もう4年ばかし夏の水着特集が回ってきておりません……。神様、1年を14カ月とかにしてローテーションを変えてくださいッ(匿名希望担当)。

げーせん歳時記

ふと思いついたネタや、見掛けた……そんなゲーセンのお気軽ポスト……月もとっとこと始まりますよ～。



(埼玉県　ゴゼさん)

ますらお(?)は日本一、天下一

『サムライスピリッツ天下一剣客伝』の「魔界を統べし我旺」の紹介文にある、「好みのタイプ　もはや不要」という一文を見て、好きなアイドルやキャラに「～たん」だの「～タソ」などと付けて呼んでいる自分は、完全に負けていることを悟りました。

……切腹するべきですか?

(京都府　アクセルベント君)

☆せ、先生!　それで切腹必須なら、アフロズは全……いや何でもない!!(逃)

「もはや不要」ということは、「もはや何でもOK」という意味かもネ～と邪推するのは……間違い無く切腹ですかね。



(京都府　JACKASSS君)
☆ヒィィものごっつい拳力がッ!?
『メタスラ6』での活躍にも期待!

「なぜ『KOF XI』に不知火舞が出ないんだ」

「なぜ『KOF XI』に不知火舞が出ないんだ」という意見は、海外からもかなりあったそうです。

舞の人気って、すごいんですね……。

(熊本県　オドマシラン君)

☆世界に轟く「日本一!」の声、もはや不知火舞人気はこの島国に留まらぬものになっていたのですね。むしろ天下一といえるやもしれぬ……。

この世界遺産的人気を守るためにも、舞が登場するバージョンアップ版やKOF続編が出るように、みんなでひたすら祈るしかねぇッ!?

え?　アンディ?　はて、そのような人は……(コラ)。



(京都府　呆虚さん)
☆刹那の合間、この世界へと祈る……。
平和のためにか、修羅への誓いか。

今は懐かしき「当時」を思う

某配管工のヒゲオヤジが20周年を迎えたそうだが、それについてどこぞのオッサンが当時のことを「もうあんなに夢中になることは無い」と語っているのを聞いて、何だか切なくなってしまった。

「当時」は何事も、最初のころは手元にある情報の少なさゆえに、少ない情報に思い切り情熱を注ぎ込んでいた。私にとっては『ヴァンパイアハンター』がそれだったなあ。

ゲーセン通いのきっかけとなった『ハンター』は当時の私にとって、それがアーケードゲームのすべてだった。たとえ『バーチャファイター2』など、ほかの傑作ゲームを耳にしても、自分の中では『ハンター』こそが史上最高のアーケードゲームであると信じて疑わなかった。

しかし、いつしかゲーム誌を購読したり、実際に触れたりして、何もゲーセンにあるのは『ハンター』ばかりではないと知るようになった。そうしてゲーセン通いを続けるうちに、『ハンター』は自分の中の五指に入るゲームであるが、「それがアーケードゲームのすべて」という認識は、次第に消えていった。

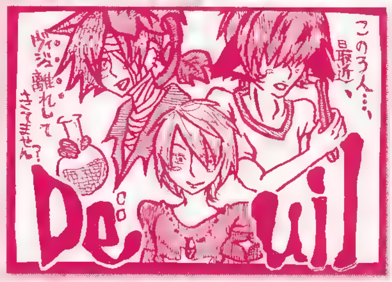
情報が増えれば、それだけ世界は広がる。その分、傾ける情熱も広く薄く、拡散していく。それは悲しい反面、喜ばしくもある変化だろう。

けれど……数枚の硬貨と、1台の筐体があれば、ほかには何もいらない。そんな時代が、確かにあったのだ。

(群馬県　銀河アズマ君)

☆昨今では各メーカーさんがより多くのニーズに応えるために、アーケードゲームの新作、続編発売の展開が早くなりました。しかし、かつて2年、3年と同じタイトルを遊び続けることが当然だった時代は、確かにあったのです。

新作が楽しみとなるこの時期ですが、あのころのようにもう一度、昔やり込んだタイトルを探してひたすらプレイしてみると、改めて得られるものがあるかも知れませんね。



(千葉県　柿くけこさん)
☆これが新時代のヴィジュアル系だと、納得してほしいところ。

GLASS MANIA 2005

初代四天王もそろい、磐石となったメガネ人気!　今回は四天王三名の就任コメントも交えてお送りするガネ!

新四天王・就任あいさつ

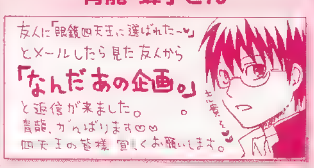
玄武・ふじたに真砂さん

このたびは玄武の座を預けてくださり、ありがとうございます!!　今後とも一層メガネ愛に磨きをかけようと思っておりますので～!

白虎・くらげさん

決定結果を職場の休憩室で読んだ時は思わず「ト……トゥルー!?」と叫びそうになりました(本当)。選ばれたからにはしっかりと納得のいく眼鏡を!!

青龍・蜂子さん

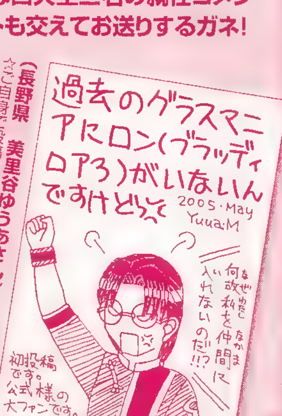




(岩手県　サトウコオリさん)
☆熱きアピールがしのぎを削った、眼劇2005。次回に備え、日々のガネメ投稿に励むが吉!



(埼玉県　給食当番さん)
☆ついに「メガネロック」ジャンルが爆誕!!　時代がやっと追いついてきましたねフフ。



(長野県　美里谷ゆうあさん)
☆ご自身で投稿し続け、メガネ力を高めつつ同志を募られーィ!!　社長ファン

A-Fro ひみつ情報　四天王という精神的支柱を得て、さらに加速する「GLASS MANIA 2005」!!　「2006」に向けて、まずは白虎・くらげさんからの「グラマニ専属モデルの方はどうなったのでしょうか?」というご意見を受け、グラマニ御神体決定戦をここに開始します!　投稿数が多いキャラに称号を与える方式を取りますゆえ、LOVEキャラでの投稿をガンガンお願いします!

仁義なきリアルスラッシュ

ギルティの新作が出ます! 新キャラも二人参戦! という情報に胸が躍っていた、9月末の私と妹(きりふ風丸)の会話。

うかの (アルカディアを読みつつ)先生~、チミの使用キャラは相変わらずザッパ一択ですかい?

きりふ 虫カラー(緑)いないけどね~。で? みのりさん何つかうん?

う とりあえず……アバたん触って、大日那と日那、忍者を何回か使ってみてからロボっすかね。

き ……? なに? その「おお」って?

う いや、だからORDERのダンナで「大旦那」ってのを、個人的に提唱中……。

き ……シケ?

う いや、本気で考えたんだモグァ!(↑手刀が脳天にめりこむ音)

き お前はデフォルトでSGか!

自分もSG送っておきながら、他人が喋ればこれですかい。我が妹ながら、リアルファイトじゃかないません……ゲフッ。

き あとな、このネタ送ったら泣かす。

……あーゴメン、今送りました。だって図書カード欲しスゴブガギュッ!(↑産まれたムカデが全段ヒット)

(岩手県　うかのみのりさん) A

Ⓗうむ。投稿者姉妹のお二方の、微笑ましい触れ合いの記録でありますネ♪ 図書カードは1枚だけ送るので、血で血を洗う争奪戦で決着をつけていただきたいところ(酷)。

アーケーダーよさらなる分野へ

11月号のサトウコオリさんの投稿(ピンキーの加工方法についての疑問)に、我がハートが叫び出しました。「モデラーであるおめーが、能力の限り教えたらんでど~する!?」と。

若輩者モデラーながら、疑問にお答えします。手段はさまざまですが、共通するのは既存のピンキー(つぶしていいもの)の服をカッターなどで不要部分を剥ぎ取り、パテ類を盛り付け整形していく方法が一般的です。

ただし、使用したパテ類によって、加工のしやすさや仕上がりが大きく変わります。オススメはタミヤ社の「光硬化パテ」。加工しやすく、光で2~3分で固まるので、作業の進みもいいです。接着性は悪いですが、瞬間接着剤でこの問題は解決できます。パテを盛ってから削って形を出す、この基礎ができるようになれば、どんなアーケードキャラもピンキーで作れますヨ!

最低限必要な道具は、デザインナイフ、紙やすり(400~1200番、仕上げにつれて番号の数字が大きいものを使ってキズを消します)、瞬間接着剤、パテ。これだけあれば形はOKです。慣れるまでは大変ですが、気楽に作りましょう!

(東京都　明人君)

☆明人氏からいただいた投稿には、ほかにも数々の詳細な説明が! 機会があればぜひ「立体貴族」で紹介してくださいよ田渕師匠ーッ!

今後もアフロでは、読者同士の助け合いを支援します!

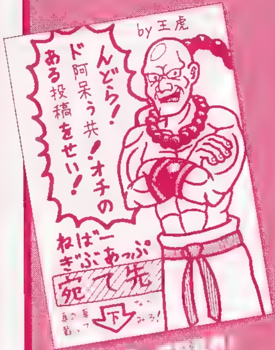
不定期開催!

あてイラ



今回のお手本グランプリャー





●サイズの関係上、字はやや太め、大きめに
●小粋なネタや構図が勝利の鍵だッ!!

アーケードゲームのネタならどんと来い! 優秀作(Aマークが付いた作品)には、図書カード進呈中!

【投稿全般・鉄の掟】
○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに! URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載!
○投稿作品は「未発表」のものを! 個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を!
○締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ~A4くらい、比率は3:2(官製ハガキの比率)が基本技!
○イラスト内に文字を書くなら大きめに! 文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ!

【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK!
○推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ! JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75~95%で保存を。
○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。



(岐阜県　吉田大和さん)

「あて先イラスト」も募集中! A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

次々号3月号の締め切りは……12月26日(金)必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね!
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
afro_cg@arcadiamagazine.com

新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!

怒濤の年末に向けて、準備OK？



寒くなってまいりました。年末には、世界最大の同人誌イベントであるコミックマーケットも開催されます。お体とスケジュールに気を付けて、実りのあるエキサイティングな冬をお楽しみ下さい！

案内人：執事（名前募集中）＆メイド（名前募集中）
文：布丸　イラスト：オイコ

三国志大戦　発行　銀座

タワーリングナンセンス

ギャグ　イラスト

1～2Pのショートギャグ＆イラスト集。女キャラ・特に甘皇后がやや多めで、ほんわかした絵柄と微笑ましいネタが満載ですわ。

制作者より：[illegible]

B5判　28P　コピー　表紙カラー
400円分無記名小為替+140円分切手+あて名シール
〒561-0826　大阪府豊中市島江町1-3-12-1107　増田容子

ギルティギアシリーズ　発行／NINE LIVES

修羅雪姫

シリアス

シリアス1本勝負。雪舞い散る修羅の道を一人往く梅喧の心、振りきられた手を下ろせない闇慈の想い。高画力でしんみり描きます。

制作者より：[illegible]

A5判　24P　オフセット　表紙カラー
300円分無記名小為替+送料140円分切手+あて名シール
〒221-0004　神奈川県横浜市神奈川区西大口130-74　馬場麻輝子

旋光の輪舞　発行／狂武士&白い祈祷師

鮮血の輪舞

今月のオススメ

ギャグ　4コマ

制作者より：[illegible]

B5判　24P　コピー　表紙カラー
250円分小為替+160円分の切手
〒228-0803　神奈川県相模原市相模大野5-24-3　大塚和恵

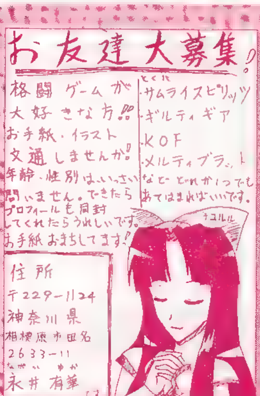
カレルと若様の暴走ギャグ輪舞！

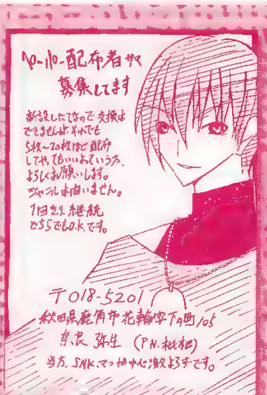
カレルとルキノ鳴神をメインにした1～2Pショートギャグ＆4コマ集。カレルがそれとなくヒドイめにあったりします。味付け的にホモネタギャグあり。

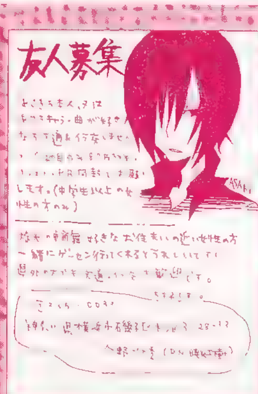
タイトルの「鮮血」はカレルの鼻血？　かわいい絵柄なのにジワジワにやりとさせるオチで笑わせますわ。ボリューム的にも満点の1冊です。

伝言板

友愛がプレゼント！







★文通相手サマ募集
beatmaniaⅡDXが好きで同人に理解のある方、中学生以上の女性の方、よかったら私とイラ交なんぞしませんか？　初回のみ80円切手、自己PR、イラスト（ペーパー可）の同封にて下記までお願いします。当方、セム愛ですww兄貴ラバー。ちなみにセム→受思考ですので！（笑）
〒779-3204　徳島県名西郡石井町高原字西高原231-16　池尻清香（P.N.朱鷺部カズキ）

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★Pop'n・ビーマニ好きなお友達募集
Pop'n・ビーマニ大好きな男の子・女の子募集!!　10～18歳の方でできれば県内で。初回のみ80円切手と自己PR、イラストも下さい!!　お願いします。
〒329-1104　栃木県河内郡河内町中岡本4054　増渕祐太

★お友達募集！
音ゲー（ポプ・ギタドラ）、ザ・ランブルフィッシュが好きな方、文通・イラ交換しませんか？　年齢性別問いません。初回に80円切手・自己PR・イラ同封でお願いします。
〒562-0003　大阪府箕面市西小路4-8-3　黒山あずさ

メイドの控え室
12月号に掲載した「R.R.Q」様発行の鉄拳5同人誌「WARNING SERIOUS WARNING!」のデータ・申込先が誤っておりました。正しくは「B5判　36P　オフセット　表紙カラー」「400円分の無記名小為替＋200円切手＋宛名シール」「〒299-0118　千葉県市原市椎津673-10　「WSW」係」です。読者の皆さま、および関係者の皆さまには大変ご迷惑をお掛けいたしました。

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。■研究　アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また資料的価値の高い場合にも使用します。(何かのリストなど)。■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。■4コマ　4コマオンリーまたは4コマの多い本を表しています。■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

ネオジオバトルコロシアム　発行　荒野に叫ぶアイツの部屋

どす恋天下一コロシアム





ギャグ　シリアス

全編バトルで描くギャグ＆セミシリアス3本収録。むっちりめの絵柄としっかりした展開が魅力。マッドマンもマジメに描かれてます。



B5判　36P　オフセット　表紙カラー
計500円分(本代400円+送料100円)の無記名小為替+あて名シール
hakubising@ybb.ne.jpに件名「通販希望」と送信、返信にて住所お知らせ

ポップンミュージックシリーズ　発行／812

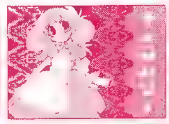
キノコパワー



ギャグ



ウサギのアッシュを追って、リエちゃんは不思議の国へ。次々登場するキャラのコスプレが楽しい1冊です。ちなみに女王はユーリ！



A5判横　28P　オフセット　表紙2色
300円分無記名小為替+140円分切手+あて名シール+80円切手　〒412-0041　静岡県御殿場市ぐみ沢688-12　三浦志乃

ポップンミュージックシリーズ　発行／Sit up Late

RED ZONE





シリアス

色違いキャラが兄弟という設定。細部の設定が異なるショート2本を収録しています。どちらもラブラブではのぼのなお話ですわね。



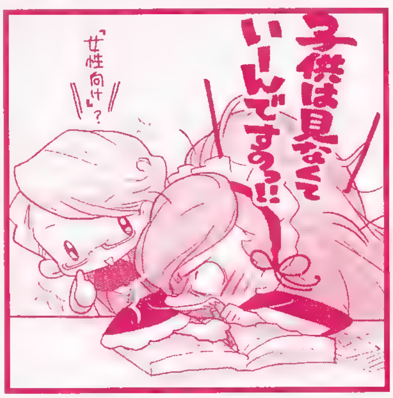
B5判　48P　オフセット　表紙カラー
600円分無記名小為替+210円分切手+宛名シール+80円切手貼付済返信用封筒
〒348-0057　埼玉県羽生市北1-16-2
笠原里香

執事学習講座その2
コミケに行くならカタログを！



カタログは事前に買うが吉？

執事「いよいよ12月29・30日は冬コミですね！　楽しみだなあ。僕、行くの初めてなんです。えーと、場所はビッグサイトでしたよね？　入場券とか要るんですか？」
メイド「入場料は無料です。でもカタログは買った方がよろしいでしょうね。中で迷子になりますわ」
執事「……僕、そんなにお子様に見えます？（涙）」
メイド「そうじゃなくて！　いいですか、去年の冬コミは2日間で参加サークル数2万3千！　入場者数は18万人＋19万人でしたのよ。それだけの人の波の中を、地図も持たずに思い通り動けると思いまして？　どこがゲーパロ系サークルなのか、ただ歩いて見付けられるとでも!?」
執事「はうう（涙）。そんな剣幕でおっしゃらなくても」
メイド「はっ！　あああ泣かないで、怒ったんじゃありませんから。それにですね、初参加ならコミケットのルールを事前に知っておくべきでしょう？　禁止事項や注意事項も結構多いんです。たとえば、いくら早く入場したくても前日から徹夜するのは禁止。早朝4時30分以前に来場して並ぶのもダメ。自転車やバイクでの来場も禁止ですわ」
執事「ぐすっ、なるほど。あ、でもカタログってどこで入手するんでしょう。事前に買えるものなんですか？」
メイド「買えますわ。都内だと、マンガに力を入れている書店ではコミケカタログを販売しているところが結構あります。会場で買うよりちょっとだけ高くなりますけど。それからコミケットの直営店であるコミケットサービス、B-Maniacsでは当日・会場と同じ価格で入手できます。コミケプランニングサービスでは通信販売もしていますね」



事前のサークルチェックで大吉？

執事「ところでコミケカタログってどんな本なんですか」
メイド「これが去年の冬コミのカタログですわ」
執事「うわっ!!　背表紙の厚さが2cm以上ありますよ！　重さも1.5kgぐらいあるんじゃないですか？」
メイド「あら、夏コミみたいに3日間開催のときは、厚さ3cm以上で重さ2kgにもなりますわよ？」
執事「え～と、この重量の物体を抱えて、その何万人も参加者が訪れているビッグサイト全館を、あちこち動き回るのはすごく大変そうなんですけど……」
メイド「そうですわね。ですから各開催日分毎に切り分けて分冊化する人もいます。それにカタログの巻頭には、サークル配置マップが挟み込まれているんです。これに行きたいサークルや大体のジャンル配置を書き写して、マップだけを持ち運べば、もっと軽くなりますわ」
執事「なるほど、事前にチェックしておけば楽……そして事前チェックをするためには、事前にカタログを買っておかないといけない、ということなんですね！」
メイド「そうですね。あと気を付けておくべきことは、防寒ですわね。何しろ何万人もの人が入場しますから、午前中のうちは入場待ちの列ができます。冬空の下に外で待たなくてはなりませんからね」
執事「入場開始は10時ですよね。並び始めてもいい時間は4時半……先頭の人は5時間半も並ぶわけですか!?」
メイド「ええ。でも、行列がイヤなら午後に入場すればいいんです。コミケはそれぞれ自分に合ったスタンスで楽しむことが大事ですわ。ただし、他人に迷惑を掛けないように！　それだけはお気を付けあそばせ」

KOFシリーズ　発行　チェシャキャティッシュ・ストラット

人魚の飼い方





シリアス

収録作2本とも、ほんのちょっとビターだけども甘さも充分。大人のハッピーエンドを迎える、セミシリアスなラブストーリーです。



A5判　40P　コピー　表紙カラー
300円分無記名小為替+140円分切手+あて名シール
〒176-0033　東京都杉並区清水3-11-17
岡千紘

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで稼働かでたりするものはOKです）。18禁もOK、攻略本はとくに歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）　●本のPR文（40字以内で）　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法　●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯、お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
では、たくさんの投稿を待ってます！

■通信販売を申し込む方への諸注意

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　◎宛名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　◎サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。　◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　◎基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

あて先

締切

アルカディア 超 推薦

ゲーマー『お気に入り』サイト

Text:Joe ／アイマスはすでに独自のジャンルを築いたといえる。ネットとの融合もバッチリ。ケータイ片手に遊びまくりだ。

『アイドルマスター』

かわいいアイドルを自分の手で育てるというコンセプトが大当たり。ゲームセンターでも大人気の『アイドルマスター（以下アイマス）』は、ネットでも続々とサイトが立ち上がっています。ということで、今回はアイドルマスター系のサイトを泳ぐです！

アイマスのオフィシャルサイト「THE IDOLM@STER WEB（http://www.idolmaster.jp/）」はプレイヤーとして押さえておくのは基本。単なるゲーム紹介にとどまらず、設置店紹介やその時期に行なわれるイベントの紹介、スタッフ情報、問い合わせ窓口などに渡り、プレイヤー視点に立ったコンテンツが特徴。イベント情報を漏らさぬためにも、こまめにチェックだ！

そしてアイマスを楽しくしている要素の一つに女の子たちの「声」があり、それを強力にサポートしているのが声優さんたちだ。アイマス登場キャラの声をサポートするのは、「アーツビジョン（http://www.artsvision.co.jp/）」と「アイムエンタープライズ（http://www.nf-imenterprise.com/home.html）」。自分のキャラの声をチェックだ！



水瀬伊織FC『Here we go!!水瀬伊織と下僕たち』　蜂蜜大福

http://amcg.sakura.ne.jp/minase_iori/

「水瀬伊織」仮設ファンサイト予定地。会員数は20名を超えており、事務所（No.000027）も開設している。サイトにはSSが設置されており、伊織ファンは必読だ。



秋月律子FC『旋律の乙女』　石原哲

http://www.din.or.jp/~miochan/ritsuko.html

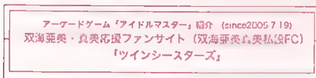
「秋月律子」私設ファン倶楽部のページ。グッズの通販やギャラリーも設置しており、アイマスプレイヤーは要チェック。ロケテストからのプレイ日記も圧巻。



菊地真ファンblog『真夜中の諜報員』　真夜中

http://kikuchimakotodesu.blog18.fc2.com/

コンセプトは「スポーツ美少女ー菊地真ーに対する管理人の電波日記と真スキー交流ブログ」。真関連のリンク集となるBookmarkを活用すべし。



亜美真美FC『ツインシースターズ』　さとさと

http://www1.u-netsurf.ne.jp/~sato2/amimami/

亜美・真美好きのための事務所（No.000133）を設置する管理人によるサイト。事務所サイトは別となるが、こちらでは亜美・真美に関するインフォメを掲載している。



萩原雪歩FC『SnowStep』　rik

http://rik.sakura.ne.jp/

事務所（No.000949）設置をする、非公式の雪歩ファンクラブ。登録人数は100人を超える勢いであり、充実したコミュニケーションが楽しめる。

アイマスイラスト&同人誌情報満載サイト



悪魔のツノのカチューシャを付けた伊織。淡い色使いがかわいさをプッシュ！

横濱レモネード　更紗

http://lemonade.pupu.jp/

「アイドルマスター部屋」というアイマス専門コーナーを設け、イラストやアイコンを掲載する。透き通った瞳が印象的なかわいいタッチで、いろいろなキャラたちを描き分けている。アイマスファンならばぜひアクセスしてほしい。同人誌情報、イベント情報あり。リンクも充実！

アニメ・ゲームそのほか何でもありのイラスト中心サイト



ボーカル服のやよい。オリジナルはカラー。絵柄にピンと来た人はアクセスせよ。

eau-Rougeを駆け上れ　陸本美幸

http://pink.sakura.ne.jp/~eau-rouge/

ゲームやアニメを中心として、イラストや絵板、同人活動など豊富なコンテンツを持つ。たくさんのイラストが掲載されている日記は、管理人のアイマスへのハマりっぷりがうかがえる。プレイヤーならうなずくこと請け合い。掲載したイラストはこの日記からピックアップ。

アイマス・音ゲーのイラスト専門サイト



鉛筆タッチで描かれた楽しそうにメールしているあずさは存在感に溢れている。

minus330　カヤキ

http://www.h6.dion.ne.jp/~aramaxa/

アイマスを中心に据えたイラスト専門サイト。イラストは描きたいシチュエーションによって鉛筆スケッチ風、切り絵風、アニメ塗りなどを使い分けており、見る側もそのシチュエーションを思い浮かべながらチェックすると味わい深いぞ。

イラストとともにつづられる絵日記がメインコンテンツ



イラストは日記と一緒に掲載されており、真を中心に伊織や千早が多め。

峠の良茶屋　良茶

http://blog.livedoor.jp/ryoutya/

Blogを利用した絵日記がコンテンツとなるサイト。サイト開設から5カ月ほどと比較的新しいサイトであるが、掲載する文章と絵日記はかなりの量を誇る。特にアイマスのプロデューサーっぷりが伝わってくる文章とイラストは、プレイする感覚満載で、アイマス未プレイ者にもオススメ。



高槻やよいFC『やよいマーチ♪』　ねむにぃ

http://www.geocities.jp/nemu_1nemu/

やよいのプロデューサーが集うサイトとして古くから設置されている。メインコンテンツは掲示板で、日夜いろいろな情報が交換されているぞ。



天海春香FC『太陽のジェラシー』　ミスト

http://mistp.sakura.ne.jp/haruka/

データや攻略も掲載し、春香を育成しているプロデューサーのサイト。春香ソロのススメは攻略としてユニーク。お絵描き掲示板などの交流も活発。



如月千早FC『ちはやぶる♪』　露

http://idolmaster.fc2web.com/chihaya-blue/

掲示板やイラストに加え、登録メンバーによるランキングや、ファンレターのデータベースを作成したりと活発な活動が特徴。登録人数70名以上。



『三浦あずさファンクラブ 夢見るトラたん』　愛すクリーム

http://www.h7.dion.ne.jp/~screem/idol/

掲示板、チャットなどの基本を押さえつつ、印刷して即ゲームで活用可能な「育成計画表」を掲載。会員数30名ほどで、事務所（No.002063）設置済み。



三浦あずさFC『9:02pmのお姉さま』　ゆきざくら

http://blog.goo.ne.jp/azusamiura/

同人サークル「めいぷるびすけっと」を運営する管理人によるあずさファンサイト。バナーは管理人運営サイトによるものだ。

※本記事では「ショートストーリー」を「SS」と略しています。

今回のお気に入り アイマスを楽しむためのサイト

今回のテーマはアイマスということで、イラストサイトと各キャラクターのFCサイトをピックアップしたが、お気に入りではそれ以外のアイマスサイトを探す手段として、いくつかのポータルサイトをご紹介したい。

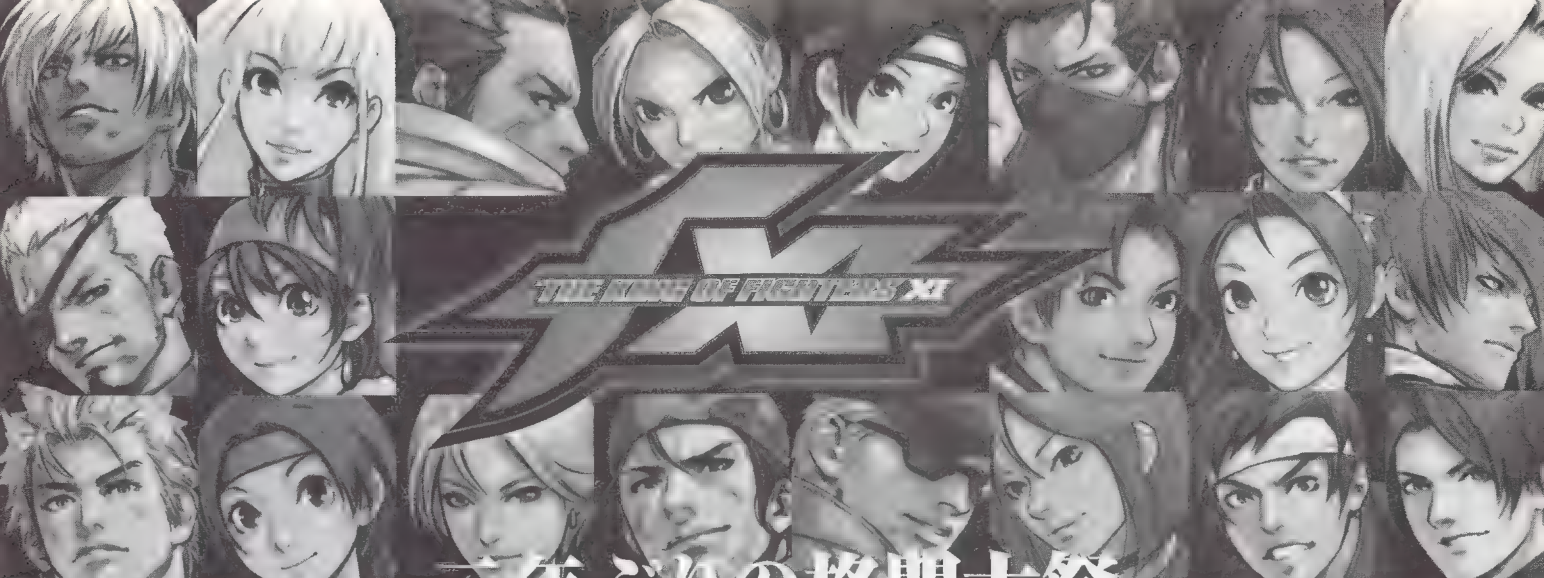
いわゆるポータルサイトとして押さえたいのが「アイドルマスターポータル（http://idolmaster.fc2web.com/）」。バージョンアップ、メディア掲載、グッズ、設置店舗、事務所リンク、そのほか各種アイマス系サイトへのリンクを掲載している。プロデューサーなら最初にアクセスすべきサイトだ。

情報を得たいのであればwikiがベストな選択。そこでアイマス専用wikiとして「THE iDOLM@STER Wiki（http://necron.s33.xrea.com/idolmaster/wiki/）」を活用したい。プレイヤーから寄せられた情報が系統立ててまとめられているので、知りたいことを探す時には便利だぞ。

そしてネットでのサイト探しの基本として、リングも欠かせない存在であり、「アイマスリング（http://www.geocities.jp/idolmaster_ring/）」は確実にチェックしたい。リングは順番にサイトをたどるので、じっくり探したい人向けだ。

『お気に入り』PLUS

アイマスってイベントや即売会があるのかなー？　という人は「THE iDOL MANIAX（http://idolmaniax.jp/）」へアクセス。イラストサイトで紹介しきれずすいません。「伏し目Works（http://www12.ocn.ne.jp/~k202/）」、「風雲！伊織城（http://chesya.at.infoseek.co.jp/imas/）」もチェック。ところで「ゲーマー『お気に入り』サイト」は今回で最後となります。長い間ありがとうございました。



一年ぶりの格闘大祭
ザ・キング・オブ・ファイターズXI　設定資料集(後編)

THE KING OF FIGHTERS XI CHARACTER & TEAM STORY

新たな一歩を踏み出すKOF最新作。今回は、新KOFのキャラクター＆チームストーリー後編を紹介！

K'チーム



K'　クーラ・ダイアモンド　マキシマ

山のあなたの空遠く
「さいわい」住むと人のいふ。
ああ、われひとゝとめゆきて
涙さしぐみ、かへりきぬ。

巨大な総合病院の駐車場に面した狭い公園に、小さな女の子が一人で遊んでいた。

「ダイアナ、あの子ね」

クーラは傍らにいる背の高い女性に向かって話した。いつも決まった時間に決まった時間だけ遊んでいる女の子。色白で線が細く、遊ぶといってもブランコにはかなげに腰をおろしているだけのことである。

「トモダチになりたい？　クーラ」

「……うん」

「明日、あの子に声をかけてみよう。」

あんなに寂しそうにしているんだもん。

私より三つくらい年下なのかな。

いつも病院から出てくるけど、どこか悪いのかな。

そうだ、そのうちキャンディーにも会わせてあげよう。

きっとキャンディーともトモダチになれると思うよ。

次の日、時間になっても公園に女の子はやってこなかった。

クーラは一人でブランコに腰掛けて、小さくそれを漕いだ。

ビルに切り取られた四角い空が見える。

高い高い空に、一筋の飛行機雲が浮かんでいた。

空に描かれた白い軌跡は、ゆっくりと時間をかけて消えていった。

「昨日、亡くなったそうだよ、クーラ」

「うん……。そうじゃないかと思ったんだ」

ダイアナがブランコの支柱に背中を預けて立っていた。

「何度も手術したけどだめだったらしい。延命治療もできたけど、本人が拒否したって」

「エンメイチリョウ？」

「いろんな機械を体につけて、心臓や何かを動かすことさ」

「……あの子は生きていたくなかったのかな」

「そんなことはないさ」

でも私だったら、そんなことをしてでも生きていたいと思う、とクーラは言った。

この体だって普通じゃない。キャンディーみたいになってもいい。生きていられるなら。それとも……。

「それとも、私はあの子と何か違うのかな」

真っ直ぐな瞳に見据えられて、ダイアナは二の句が告げなかった。

「ねえダイアナ。私はあの子と、何か違うのかな」

「お前たちの記憶を返してやろう」

確かにアイツはそう言った。

だが、戻ってきたはずの記憶は、あいまいなイメージやその断片ばかりだった。

そのどこまでが植え付けられた記憶で、どこまでが本来の自分のものなのか。

どうして自分は闘い続けるのか。

初めて訪れたはずの小さな街を、K'はどこかで見たことがあるような気がした。

しばらくそこを歩いてみると、さまざまな記憶が蘇る。

だがそれはアイツが返すと言ったずっと昔の記憶ではなく、過去の記憶のない自分自身が、その自分の上に積み重ねていった記憶であった。ネスツ、KOF、マキシマ、クーラ、草薙京、アッシュ・クリムゾン、ムカイ……。

もし、本当の過去の記憶が戻るとしたら、これまでのその記憶は、いったいどうなってしまうのだ？

「……チッ。らしくねぇ」

こういうことで悩むのは、マキシマあたりに任せておけばいい。

今の俺は、アッシュや草薙京やムカイといった連中を相手に、それぞれ借りを返していけばいい。

見知らぬ街で空を見上げると飛行機雲が一筋。

いつか、この雲を見たことがある。

そんな気がした。

「この記憶は、どっちの記憶なんだろ」

自室のベランダに出てみると、ちょうど空の色がオレンジから群青に変わりつつある時だった。久々にタバコが吸いたくなって胸のポケットを探ったが、もう何年も前にタバコを吸わなくなっていたことを、マキシマはようやく思い出した。

ベランダから見下ろすと、K'の姿が見える。

一日中どこかをぶらぶらしていたようだが、今お帰りになったということらしい。

マキシマは、その相棒について考えてみた。

草薙京の力を移植されたK'。

超自然体、オロチ。

その力を付け狙うムカイたち。

もし、人が人としての運命を変えることができるとしたら。大いなる自然の摂理に反し、己のためだけに生き延びていこうとするなら。

本来ありえない二つ目の草薙の炎こそが……。

「珍しいじゃねえかマキシマ。何かあったのか？」

外から帰ってきたK'が、ベランダで空を見てたたずんでいるマキシマを見つけた。

「いや、大したことじゃない」

マキシマは頭を掻いた。

「『山のあなたになほ遠く、「さいわい」住むと人のいふ』……か」

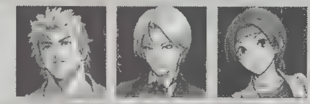
「……なんなんだそりゃ」

「幸福ってのは、飛行機雲より遠くにあるってことさ」

※文中引用：作　カール・ブッセ　訳　上田敏「山のあなた」

龍虎チーム

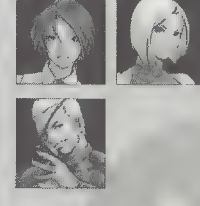
リョウ・サカザキ
キング
ユリ・サカザキ



「すまないなユリ。わしがこんな体じゃなかったら――」
「お父さん、それは言わない約束でしょう」
「心残りはただひとつ。極限流三代目の顔を見ずに――。うっゴホゴホ」
「師匠、無理したらアカンやないですか」
前回のKOF開催中にタクマ・サカザキが襲われてからしばらく経った。
悪いことは重なるもので、今回の開催時期にガルシア財団の重要なプロジェクトが進行することとなり、ロバート・ガルシアのKOF参加までが不可能となった。
このままではリョウとユリの参加も、事実上不可能である。
「というわけだ、手を貸してくれないかキング……ごほごほっ」
電話越しに聞こえてくるタクマの声音が[illegible]め、万が一のことまで[illegible]束を抱えて病院に駆けつけたキングであったが、いざ見舞ってみると、どうも様子がおかしい。
一年近く入院しているはずのタクマの血色は妙に良かったし、筋肉も全く衰えていないように見える。看病疲れでやつれたと語っていたはずのユリとて同様だ。
「と、とにかくこれ。見舞いの花だよ。飾ってくれ」
「気をつかわせて悪いなキング――しかしその花が全て散った時、このわしの命も」
「お父さん、そんな気弱なことじゃダメ！」
「ああ、ついにこのわしも極限流三代目の顔を見ることなく」
その時、通りがかった女性の看護師が、病室をひょいとのぞいて言った。
「あらサカザキさん、今日はどうしたんですか？」
「えっ、いやなに、何でも――」
「あらあら、いつも元気なサカザキさんが、おかしいわねえ」
「そそ、そんなことはないっ」
「そうですよ、これはその――そう！ ローソクの燃え尽きる前の最後の輝きだッチ！」
「せや！ 師匠は余命幾ばくもあらへんのやで！」
まだ何か言いたそうな看護師を、ユリとロバートが病室から押し出した。
「あんたらね……」
キングは目頭を押さえて頭を振った。
「サカザキさ～ん、検診の時間です」
先ほどとは別の看護師がやってきた。
（くそ、なんでこんな看護師ばっかり次から次へとやってくるんや！）
（たぶん、ここが病院だからでしょ）
看護師はロバートの心情などどこ吹く風で、タクマの口に事務的に体温計をくわえさせた。
「そういえばサカザキさん」
「な、なんですかな。ごほごほ」
「最近、病院の食事が足りないのか、夜になって病院を抜け出して、向かいのドラッグストアに通ってる人がいるらしいんですけど、ご存じありませんか？」
「さっぱり見当もつきませんな。ごほごほ」
「その人は顔がわからないように、天狗のお面を付けてるそうなんですけど、それでも本当に知らないんですね？」
「し、知りません」
看護師曰く、天狗の面をつけた入院患者は抜群の運動能力を有しているらしく、[illegible]ルはある病院のゲートを軽々と飛び越え、ドラッグストアでは必ずジャパニーズ・ソバ・ヌードルを購入しているらしい。
体温の結果は36度5分。平熱中の平熱であった。
「――という見舞いだったわけさ」
「すまんキング、本当にすまん」
「あのバカ親父[illegible]」
「バカ虎め」
「その筋肉を[illegible]時は[illegible]
りしつつ、リョウはキングに頭を下げた。
「もういいよ。それより相変わらず修行の虫かい？」
「え？ ……ああ、まぁな。今、練習生が引き上げたところだ。これからが俺の時間さ」
喧騒から解き放たれた道場には、ちょっとした神聖な雰囲気があった。
隅々まで掃き清められた床、神棚にはみずみずしい榊。折り目まできっちりと揃えられた道着。
静まりかえった空間。
「で、実際に容態はどうなんだい？ 入院してる以上、どこか悪いんだろう？」
「前の大会の後、襲われた傷か？ あれはどちらかというと古傷の再発が主で、あっという間に完治して退院してるよ。今回のは検査入院だ」
「検査？」
「親父もトシだからさ。人間ドックも兼ねて二週間病院に放り込んだ。腕やら血糖値だの肝機能だの、まあいろいろとな。おかげで静かな日々を過ごしてるよ」
「あまりヒマができると、また今回みたいなことを画策するよ」
「それもそうか」
会話が途切れると、静寂が耳に[illegible]。
リョウはいつの間にか、会話を探すように視線を動かしていた。
「まあ親父の体調が万全じゃないのは本当だし、ロバートがKOFに専念できそうもないのも嘘じゃないらしい。俺とユリじゃメンツが不足してるし、門下生もKOFに連れて行けるやつとなると正直厳しいよ」
「じゃあ、どうするんだい？」
「今年は諦めるさ。いい機会だ。そろそろ俺も道場経営に本腰を入れてみてもいいかなって考える時もあるしな」
「――[illegible]」
すべての窓が開け放たれた道場に風が吹き抜けた。
「リョウはさ、極限にたどり着いたんだな」
「……」
「ここは極限流[illegible]る？ もう極限の強さを身につけたんだなあ、ってさ」
「そんなわけないだろ、キング」
リョウは言った。武の道は果てしなく深い。俺なんかまだまだヒヨッ子だ。積まなきゃならない修行と実戦は山ほどあるんだ――」
「じゃあ闘いなよ。アンタらしくないだろ。KOFくらいレベルの高い格闘大会は、そうそう開かれるもんじゃないんだ」
「しかしメンバーが」
「リョウ、ここは素直に手を貸してくれ」って言えばいいんだよ」
「――そうだな。すまんキング。今回も頼む」
「さすがはキングさん。ユリの巧みな演技も通用しなかったッチ」
「わしもこのままでは、本当に三代目の顔を見ることなく――」
「せやから師匠、極限流の三代目はワイとユリちゃんでふげぁっ！」
「サカザキすん、病室で正拳突きはやめてください！」
「とにかく次の[illegible]。二人とも、耳を貸せ」

エージェントチーム

ブルー・マリー
ヴァネッサ
ラモン



サウスタウン某所のバー。
時計が6時2分を示したと同時に、背後のドアが開いた。
開店したばかりの店内には、ライムやジンの爽やかな香りが漂っている。
「――二分遅刻、ね」
カウンターに肘をついて時計を眺めていた妙齢の美女が、背後でドアの開いた音を確認して、そう呟いた。
三名のエージェントにKOFへの参加並びに調査が依頼されたのは、この前日のことであった。
大元の依頼者は明らかにされなかったが、その窓口となったセスを通し、今回の調査にふさわしい実力者が選抜された。ヴァネッサとラモンは数分前からカウンターに腰をおろし、最後の一人ブルー・マリーことマリー・ライアンが到着した。
「おいおい頼むぜ。この二分が致命傷になる場合だってある」
「マジメすぎるのは好きじゃないけど、締めるところは締めないとね。わかってる？」
小言を聞かせるタイプではない二人からステレオでたしなめられながら、マリーはジャケットを脱ぐと、ラモンの隣のストゥールに腰をおろした。
「ごめんなさい。同じミスは二度しないわ」
それを聞いて、一応二人は納得したようだ。
フリーの立場上、他人にあれこれと干渉することはないが、その分、各自に課せられる責任はきっちりと果たしてもらわねばならない。困難な依頼に命がけで臨むのだ。
とはいうものの、軽く乾杯して二～三の事柄を確認し合った後は、すぐに雑談になった。
調査の内容や方向性は、前もってセスから各自に伝えられている。それぞれのファイトスタイルも理解しあっている。
大会に備えて合宿するといったメンバーでもなし、やることをやればあとは自由に、といった暗黙の了解がある。つまりは皆、大人なのだ。
早々にビールを飲み干したヴァネッサが、バーテンダーを呼んでカクテルのレシピを説明していた。どういう風に興が乗ったのだろう。ビール党の彼女にしてみれば珍しい行為である。
「ジンを三オンス、レモンジュースを一オンス。砂糖とブルーキュラソーがスプーンに一杯。それにスパークリングワインを――」
「それって……『ブルー・マリー』？」
聞くこともなく聞いていたマリーは、そのレシピに記憶があった。
いや、覚えていたなどというもので

アンチ極限流チーム

如月 影二
藤堂 香澄
まりん



打倒、極限流。

その目標に向け、如月影二は己に厳しい修行を課していた。人里を離れ、野を駆け山を走り、己の肉体を痛めつけた。

どのくらいの月日が経過しただろう。

確かな手応えを感じた影二は、ついに山を降りた。

雪辱を晴らす舞台はKOF以外にはない。そのKOFに出場するためには、あと二名の同志が必要であった。

（そう、同志でなくてはならぬ）

己の力に自信を持っている影二ではあったが、KOFが団体戦である以上、ただ腕が立つだけではなく、極限流を共通の敵とする——。つまり、目的が一致する味方を得なければならない。

（でなければいつぞやのように、思わぬ不覚を取るかもしれぬ）

同志の一人は、すぐに思い浮かんだ。

藤堂流の使い手で藤堂竜白の娘、香澄。

影二はさっそく香澄を探し出し、己の目的を説明してかき口説いた。

「KOFで優勝……。いや、KOFで極限流を打倒すれば、その盛名は必ずや竜白殿のお耳にも達するはず」

「確かにそのとおりです！　分かりました、私でよろしければ！」

元々の目的が目的だっただけに、香澄は簡単にKOFへの参加を引き受けた。

「そうと決まれば、一つ確認しなければなりません」

「香澄殿、何を？」

「タクマ・サカザキが謎の暴漢に倒されたとの噂、真実かどうか確かめねば」

「フン、バカな——」

影二は、あのタクマ・サカザキが、と、頭から信じようとしなかったが、ずっと山に籠もっていた影二と異なり、曲がりなりにも街住まいをしていた香澄の耳には、再三にわたってこの「噂」が聞こえてきていた。

香澄は極限流[illegible]で聞き込みしてみた。

「ああ、タクマさんなら[illegible]れて入院してるよ」

真実はあっさりと明らかになってしまった。

道場の隣の主婦からそう聞いた香澄は、その足で病院へと急いだ。

「すまないなユリ。わしがこんな体じゃなかったら——」

「お父さん、それは言わない約束でしょう」

「心残りはただひとつ、極限流三代目の晴れ姿を見ずに——うっ」ゴホッゴホッ」

「師匠、無理しないで[illegible]すか」

「な、何ということに……」

ナースセンターの影に隠れるようにして様子を伺っていた香澄は、衝撃の事実にショックを受けていた。タクマ・サカザキは明日をも知れぬ命であったのだ。

「どうしよう、どうすればいい……。お父様もこれを聞けばさぞや落胆されて」

「あれ仮病だよ」

「そう、仮病で重体……。え、仮病？」

「しーっ！　声が大きいよ！」

不格好に柱の影に身を隠したつもりになっている香澄と異なり、その小柄な少女は、しなやかな猫を思わせる体つきで、あくまで自然に体を壁に寄せて目立たなくさせていた。

香澄の様子を見て、患者や看護師は不審の目を向けるが、少女を気にとめる者はだれもいない。といっても、その差を肝心の香澄はさっぱり理解していなかったが。

「あなた確か、去年アテナさんや雛子ちゃんと一緒にKOFに出場してた」

「そ、まりんだよ。ヨロシクね、藤堂さん♪」

「では、まりん殿……我らに力添えしていただけると？」

「ん、アタシも極限流を[illegible]とよかったよ」

[illegible]まりんは、影二を[illegible]に事と次第を説明しその上でまりんの方からチーム結成を持ちかけられ、今まさにめでたく『アンチ極限流』チームが誕生したわけである。

「それはいいとして、先ほどの仮病の件は確かなのですか？」

「え？　確かも何も」

あんな三文芝居に騙される人がいるのか。本当に大丈夫なのかこの姿は。まりんは正直そう思って口にも出したが、さすがに口ごもって言[illegible]れの悪いものであった。

「アタシが調べたとこじゃ、間違いないよ」

まりんは喫茶店のマガジンラックから週刊誌を取り出して、眉間にしわを寄せた。

巻頭に次回のKOF特集が組まれていて、今年も出場が予想されるいくつかのチームが、顔写真入りで掲載されている。

「ふうむ、ではなぜタクマ・サカザキは、そのような事を……」

「そこまでは分かんないよ」

まりんはボールペンを取り出すと、雑誌に何やらあれこれと書き込みはじめた。

「そうだ、どうしてまりんちゃんは極限流を？」

「アタシのスタイルにいちゃもんつけられたんだ。ほら、アタシって暗器とか使うから」

「フッ、笑止」

影二が顔半分を覆う覆面の下で薄く笑った。

「火器でも使うならいざ知らず、闘いとは本来武器も含めての勝負のはず。暗器ごときでリョウ・サカザキも器の小さい」

「あ、兄貴の方じゃなくてね、妹の方だから」

会話しつつ、まりんはせわしく書き込みを続けている。

雑誌に掲載されていたユリの写真は、鼻に十字傷を入れられたり、鼻毛が豪快に描き加えられたりして、なんだか大変な絵柄になっていた。

「……まあ、戦う理由はそれぞれあるだろう。いずれにしても、この大会が終わるまでは一致団結。よろしいな」

「分かりました。藤堂流の名誉にかけて！」

「オッケー。そのへんぜーんぶまとめて、まりんにおまかせっ♪」

案外あっさりとまとまったアンチ極限流三人組。

前回参加した時とはチームの雰囲気が幾分異なるのが気にならないこともないが、ひとまず如月影二は満足していた。

ほかの二人など、しょせんは数合わせ。

いざとなれば、すべての敵を己のみで倒す心構えはできている。

「フッフッフ、極限流め……。今度という今度は、一泡吹かせてくれる！」



はない、このカクテルは……。

「あら、知ってるの？」

ヴァネッサが楽しげに反応した。カウンターの内側では、既にシェーカーが涼しげな音を立てている。

「昔、田舎の酒場に入ったときに教わったの。名前は——」

「——ブッチ」

「そうそう、ブッチね。びっくりしたわ、あなた知り合い？」

氷を入れたワイングラスにシェーカーの中身が注がれ、スパークリングワインがその上から満たされた。

「若かったけど、なかなか優秀な救急だったわよ。確かスペシャルサービスに配属希望だって言ってたけど。彼、今はどうしているのかしら」

「……死んだわ」

周囲が沈黙に包まれる。スパークリングワインの泡が弾ける音だけが、小さく頼りなく薄暗い空気の中に消えていった。

「私のパパとブッチは、職場の同僚だったの。スペシャルサービスで大統領の警護を担当していたわ」

マリーは抑揚のない声で、古い新聞記事を読むように語った。

数年前の大統領暗殺未遂事件。パレードの最中、大統領を襲った凶弾。

それを防いだ二人のスペシャルサービスが命を落とした。

そして、そのどちらもがマリーの身内だった——。

「そうだ、思い出したぜ。あの事件はメキシコでも大ニュースになったからな」

ラモンが手にしたグラスは、じっとりと汗をかいてコースターを濡らしている。

「このレザージャケットはブッチが私にくれた物だった。コマンドー術も彼が教えてくれた。立ち直るのに、結構時間がかかっちゃったわ」

マリーは微笑んで茶化したが、無理に作った笑顔だということはだれの目にも明らかである。カウンターの内側にいるバーテンダーだけが黙々とグラスを磨いていたが、その耳もこの会話に向けられていた。

「[illegible]ちょっとだけ油断してたわね」

[illegible]からマリーがぽつりと言った。

「おいおい、さっきの遅刻か？　日本人じゃあるまいし、二分くらいどうってことないぜ」

「そうよ。さっきのは初顔合わせの空気を和ませる軽いジャブの応酬ってやつね」

マリーは静かに首を振った。

昔の私のように、笑顔を忘れるようなことはしない。でも、でも、もう少しだけクールさを取り戻すべきだったんだわ」

店の扉が勢いよく開いて、数名の客がどやどやと入ってきた。

そろそろ店も賑わう時間だ。エージェントたちが昔話を語るには、少々空気が健康的すぎる。

三人は、だれから言うともなく席を立った。

店の外に出ると、街はすっかり夜の顔になっていた。

そこかしこにビルが墓標のようにそびえ、その窓のそれぞれに居心地のよさそうな明かりが灯っている。

「クールさを取り戻すのは、明日の朝からだろ？」

ラモンが言った。

「この近くに、本格的なテキーラを飲ませる店があるんだけどな」

サイコソルジャーチーム

麻宮アテナ
椎拳崇
桃子

「久しぶりやなぁ……。アテナ、元気にしとるかいな」

鎮元斎の元で1年にわたる修行を積み、椎拳崇が帰ってきた。

精悍に引き締まった顔つき、鍛え上げられた肉体。一回り大きくなった人物の器。磨かれたサイコパワー。戦士として成長した彼の姿に、道行く人も思わず振り返る。

――と思っているのは本人のみで、外見上大して変化があるわけではない。

それでも内面をいささか鍛えた自負も事実もあるから、心もち態度が堂々としているように見えなくもない。

アテナが次のKOFに向けて修行している某ペンションまであと少し。

ケンスウは、バッグに無理矢理詰め込んだ大荷物と、小さな紙箱に詰められた差し入れの肉まんを手に取って、先を急ごうとした。

「にくまん……」

地面にちょこんと膝をかかえて座っている女の子がいた。

ケンスウが肉まんの紙箱を持ち上げると、女の子の視線もそのままスライドした。ためしに箱を右に動かすと視線も右に。左に動かせば左に。

ゆったりした服装にふわふわの髪と桃色のリボン。大きな目に幼い顔立ち。近所の小学六年生といったところか。

「じ～～」

という視線が発する音でも聞こえてきそうな雰囲気である。

ケンスウは女の子と肉まんの箱を数度見比べ、心の底から残念そうに、ため息をついた。

「オレ、椎拳崇。ケンスウでいいで」

「わたし桃子！」

大振りの肉まんを両手で持ち、はむはむとほおばりながら桃子は元気に自己紹介した。――小学四年生くらいかもしれない。

「ふーん、ももちゃんか。ももちゃんは迷子なんか？」

「迷子じゃないもん！」

桃子は力強く否定した。ただ、家の場所が分からなくなっただけだもん、と。

（それを迷子っちゅうんや）

突っ込みを心の中だけでとどめておくあたり、ある意味確かに成長したといえるかもしれない。

「なあ、家はどのへんにあるんや？ なんか目印になるもんとか近くにあるやろ」

「ん――とね。近くの公園に、おっきな桜の木が三本あったよ」

「なんや、俺が行くところの近くやん。じゃ、そこまで連れてったるわ」

「うん！」

郊外の空気は澄んで、日和も良い。

散歩がてら道を行くのも悪くなかった。会話もはずむ。

「――ほんでな、その子アイドルやってんねんけど、ホンマはわいにベタ惚れやねん」

「ふーん」

なだらかな坂をのぼりきると、芝生のきれいな小さな公園が見えてきた。

桜の老木が三本生えていて、春になればかなりの見物になるだろう。

「アイドルやってる手前、口には出せへんけど、俺にはよーく分かってるんや」

「へ～」

「その子、俺ほどやないけど、相当技もごっつ強いんやで」

「知ってるよ。KOFに出てるんだよね」

「お、ももちゃんよく知ってるやん」

気分の良くなったケンスウの舌は滑らかだった。

いつも優勝候補筆頭やねんけど、アル中のもうろく爺さんがどうしても一緒に出場する言うて聞かんさかい、毎年足引っ張られていいところで負けてまうことも多いねん。ま、俺がその分カバーすればいいんやけど。天才サイコソルジャーと言われた俺でもフォローするんに限界はあるわな。ほかにもガ

怒チーム

ラルフ・ジョーンズ
クラーク・スティル
ウィップ

[illegible]雨の降りしきる郊外の墓地に、十数人の正装の軍人が集っていた。

棺と、それを収める深い穴が用意され、聖書の一節が厳かに読み上げられる。

「葬式ってのは、何度やっても嫌なもんだ。なあクラーク」

雨音に消え入りそうな声で、ラルフが呟いた。

「特に傭兵の葬式は……」

サングラスを外したクラークも暗い面持ちだ。

長い付き合いの二人である。ラルフはクラークの言わんとすることが、よく分かった。

棺に横たわっているはずだった男は、享年五十九歳。

普通の生活を営んでいれば、妻も子も孫までいて、そろそろ仕事を引退し、悠々自適といった年齢である。

それが実際はその年まで弾薬を担いで世界の戦場を往来し、家族を持たず、いたとしても家を空けがちな生活が祟るのか、戦場で荒んだ心が影響するのか、早々と別れて結局は孤独な生涯を送る。

そして葬式という人生最後のセレモニーにおいて、参列者のうち軍人でない者は聖職者のみという結末を迎えるのである。

その牧師が聖書を閉じ、代表の軍人が代わって号令をかけた。

「勇敢なる兵士、ジム・オルドゲートの英霊に――」

確かに同僚の死を悼む声音ではあったが、これまで何人もの男たちを送り出してきたのだろう。手馴れた様子も伺える。

「敬礼！」

一糸乱れぬ所作で、牧師を除く全ての参列者の右手が上がった。

最前列のハイデルンを含め、ラルフ、クラーク、ウィップ、レオナ。

ウィップの左手には、一輪の白い花があった。

棺の中には認識票と、その白い花のみが入れられている。死者が生前好んで手にしていた花だ。遺体の方は戦場で四散し、回収は不可能だった。

敬礼が終わると、深い穴に降ろされた棺に土がかけられた。

すっかり湿った土は重く、棺の上に無機質な音を立てて落ちてゆく。

やがてその作業も終わると、軍人たちは一人、二人とその場を離れて行った。

「ラルフ、クラーク、話がある」

第一種礼装に身を固めた隻眼の男が、ラルフとクラーク、そしてウィップを呼び止めた。

「前回に引き続きKOFに参戦してもらう。これはもちろん命令だ」

予想されていた通りだった。ただ、レオナがそれに含まれていないことが気になる。やはり――

「無界と名乗った連中は、オロチ八傑集そのものではない。それは明白だ」

ラルフの懸念をそのまま肯定し、その上でハイデルンは「ただし」と続けた。

オロチの力を何らかの形で利用しようとしていることはほぼ確実となった。前大会では、おそらくそのための第一段階として、オロチの封印を解除することに成功している。

その影響を受け、レオナは一時前後不覚の状態に陥っている。正気に戻すのには、少々骨が折れたためだ。

「気に掛かることはもう一つあった。

「教官、もしかしたらこのミッションとも関係するかと思うのですが」

「何だ」

「前大会に参加する直前のミッションで、我々が報告した巨大飛行[illegible]についてです。何か詳細が明らかになっていないかと思いまして」

隻眼の傭兵は表情にも声にも何の変化をもたらさず、答えた。

「――現在も調査継続中だ」

「そうですか。特異な代物だったので気になってたんです」

「詳細が分かれば知らせる。今は新任務に専念するように」

「はっ」

「潜入実行部隊はラルフ、クラーク、ウィップの三名で構成。以上」

その場を離れるハイデルンの後姿を、三人は直立不動で見送った。

最初に口を開いたのはウィップだった。

「大佐、珍しいこともあるものですね」

「何がだ」

「先ほどのハイデルン司令、嘘をついてました」

「……だから？」

「だから、じゃないでしょう」と、ウィップは不快さを隠さず言った。

命を賭けて潜入捜査をするのは自分たちだ。必要な情報が隠されないとなれば、そのリスクを負うのも自分たちではないか。

「ムチ子、お前が手に持ってるその花な、名前を知ってるか」

献花に残った最後の1本。日本ではコブシと呼ばれる、大ぶりのモクレン科の花。

「――マグノリアです」

「花言葉は『信頼』だ。俺とクラークが教官と何年つきあってると思ってる。教官は言う必要がなかったと判断したから言わなかった。それだけだ」

ウィップはまだ何か言いたげであったが、そこに続く言葉はかろうじて飲み込んだ。

「それにしても」

ここまで沈黙を保っていたクラークだったが、サングラスの奥の目が笑っている。

「大佐の口から『花言葉』とはね」

墓地を後にしつつあったハイデルンの背中に、ラルフたちの笑い声がかすかに届いた。

今回、ハイデルンはかなりのおそらくちょっとした国家規模の部隊を率いることになるはずだった。

責任の重さを痛感しているのは確かだが、この気の重さはそれ以外のところに原因がある。

（アーデルハイド……。あの青年、確かそういう名だったな）

少し離れた場所には、レオナがいる。

雨に濡れた青い髪を拭うこともしない、無口な傭兵の少女。

（血の宿命に苦しんでいるのは、君一人だけではないのだぞ――）



キはいるわパンダはいるわで大変なんやから全くもう。ももちゃんは連中のことを知らんからええけど、手がかかる言うたらないわホンマ。

「あー、アテナちゃんだー！」

「――へ？」

「ももちゃん!? もう！ どこに行ってたの？」

公園にいた麻宮アテナが、こちらに向かって駆け出して来た。横にいた桃子も駆け寄って、勢いよくアテナに体ごとしがみつく。

「心配したんだから……。あら、ケンスウじゃない。どうしたの？」

「……一年ぶりやのに、そりゃないでアテナ」

離れた土地で一日千秋の思いで修行してきたケンスウは、さまざまに期待していた再会シーンをすべて否定されて苦りきっていた。そもそも何なのだこの子供は。

「あ、紹介するわね。こんど老師の推薦で、いっしょにKOFに出場することになった桃子ちゃん」

「――は？」

「もう仮エントリーも済ませたからね。私とケンスウと桃子ちゃんの、新生・サイコソルジャー・チームよ！」

「新生？ 新生って何や。去年サイコソルジャーチームが不参加やったのは知っとるけど、老師[illegible]もないってどういうことや。

「いや、だから。包の時もやったけど、小学生でしかも女の子やで？ 老師もいよいよボケたんやないか？」

「桃子、小学生じゃないもん！」

「ほな中学生かいな？ オレはてっきり……」

「高校生だもん！」

「こ、高校生!? ――あ、あかんあかん！ どっちにしてもこんな小学生にしか見えない女の子をKOFみたいな乱暴な大会に」

「また小学生って言った～！ 小学生じゃないもん！」

と、ここで桃子は抗議をやめ、ちょっぴり高校生っぽい大人の笑みを、ケンスウに向けて浮かべた。

「ねえねえアテナちゃん」

「なあに？」

「アテナちゃんって、『あいどる』なの？」

「そうね。お仕事でやってるけど、それがどうしたの？」

「じゃあケンスウ兄ちゃんに『へたほれ』なんだね」

「ぶふっ」

ケンスウは水も飲んでいないのに思い切りむせた。

このあどけない少女が何をしゃべるつもりなのか分かったのだ。

「ケンスウ兄ちゃんは『てんさいさいこそるじゃー』なんだよね」

「――そ、そうかもね」

「おじいちゃんは『あるちゅう』で、『あしでまとい』ってほんと？」

「と、どうかしら」

「桃おねえちゃんは『いがいとしょうわるおんな』で『おじゃまむし』なの？」

「……ケンスウ、ちょっと話があるんだけど」

「ま、待った。あ[illegible]ち、違うんや、これは――」

この次の週、アテナはKOFに正式にエントリーを申し込んだ。記載されていたメンバー名は「麻宮アテナ」「桃子」「天才サイコソルジャー椎拳崇」で、あった。

京&庵チーム

草薙 京
八神 庵
矢吹 真吾

「じゃあ神楽さん、どうしても次のKOFには出場しないんスか？」

「ええ、体のこと云々より、私にはもう――」

神楽、いや八咫ちづるは、病院のベッドの上で力無く[illegible]とした。

真吾には分かるはずもないことだったが、アッシュ・クリムゾンに三種の神器としての「力」を奪われた以上、彼女はもはや草薙や八神と同列の存在ではない。

「私には、もう本当に祈ることしかできない。草薙と八神が、もう一度だけ力を合わせて闘ってくれることを――」

「そ、それは大丈夫ッスよ！」

内心は全然大丈夫などではないのだが、とにかく真吾は勢いで言い切った。

「でも――」

「この矢吹真吾が何とか頼んでみるッス！ 心から頭を下げてお願いすれば、草薙さんも、それに八神さんだって、快く引き受けてくれるに違いないッスから！」

「……というわけで、八神さんとエントリーしてください草薙さん！ できたら快く！」

「バカも休み休み言え」

往来で京の姿を見つけるなり土下座して頼み込む真吾に、京は予想どおりのつれない返事を返しただけだった。そのまま真吾には目もくれず、とっとと先に歩み去ろうとする。

「でも、以前は一緒にチームを組んだことだってあったじゃないですか！」

「あれは神楽が頼み込んできたから、仕方なくやってやったんだよ。そもそも八神の野郎が承知するわけないだろうが！」

京、庵、神楽ちづるでエントリーした前大会。

それは三人が数百年越しの微妙な関係であればこそ成立した奇跡か奇術のようなもので、もう二度そんな状況が訪れるとは考えにくい。

そもそも神楽を欠くとなれば、だれかもう一名を加えなければならないが、京と庵とが共に納得する人選など、ありうるとは思えなかった。

「あ、そのことなら、俺に考えがあるッス！」

「……なんだよ。聞くだけ聞いてやるから、言ってみな」

「俺っすよ俺！ この矢吹真吾！」

真吾はニコニコとしてはいたが、その笑顔にはシャレとか冗談とか、そういった類のエッセンスが含まれていそうにない。要するに本気なのだ。

「……聞いてやるんじゃなかったぜ」

長い夏の日が沈み、東の空に上弦の月が浮かんだ。

蒸し暑い夕暮れ。風は凪ぎ、墓前に立ち上る二筋の煙が、揺らぐこともなくまっすぐに上へと昇ってゆく。

小さな墓の前にたたずむ一人の男に、もう一つの影が近づいてきた。

「線香のつもりか、八神」

墓前の線香立てに火のついたタバコが二本横向きに置かれている。八神庵の口にはくわえタバコ。その三本の煙が、糸のように空へ続いていた。二人は顔を動かすことも合わせることなく、墓前に真横に並んだ。

「今年で何回目の命日になるんだっけな？」

「……貴様、いつから知っていることまで人に尋ねるようになった」

二人とも呟くような口調である。いつもの言葉の鋭さはない。目の前のちっぽけな石塊が不戦のオブジェの役割を果たしているかのように。夕日に置き去りにされた蝉の声が遠くで聞こえる。

「貴様の弟子が、毎日ピーピーとやかましい。なんとかしろ」

「パシリの日常行動まで責任持てるかよ。てめぇの好きにすりゃあいいだろ」

「……よかろう」

八神は短くなったタバコを足下に放ると、新たな一本を取り出し口にくわえた。すぐ近くに京の手とライターが差し出された。かなりラフな使い方をした年代物で、あちこちのメッキが剥げ、何やら英文が彫り込まれている。その蓋が軽快な音を立てて跳ね上がり、ウィックが擦れて炎が上がった。右腕だけが八神に向けられていて、体と顔は相変わらず正面を向いたままだ。

「ライターを持ち歩く必要があるのか？」

「頂きモンでな」

八神はポケットから自分のライターを取り出すと火を付け、片手で風から炎を守りながらタバコに火をつけた。京が小さく舌打ちして蓋を閉じる。辺りがほんの少しだけ暗くなった。

八神は足を真横に向けると、ゆっくりとその場を離れかけ、数歩で歩みを止めた。

「――」

「まだ何か用か、八神」

相変わらず墓前を向いたままで京が答える。

「貴様との決着はつける。貴様を殺すのは、この俺だ」

「――」

「だが、その前に片付けねばならんこともある」

「……らしいな」

京の耳に八神の歩む音が再び届く。少しずつそれは遠くなり、やがて消えた。墓地に設置されていた街灯が灯る。八神の立っていた場所が、荒涼としたスポットライトに照らし出された。投げ捨てられた吸い殻には、真紅の染みが付いていた。

KOF第一回戦、日本会場。

真吾は世界遺産に指定された城の大手門で、京と庵とを待っていた。

結局二人からは出場の約束どころか相手にもされず、それどころか庵からは本気で殺されそうになるまで追い詰められること数度。それでもめげずに[illegible]に終わった。

真吾は思い出す。数週間前の自分自身の言葉を。

「いいですか、お二人の名前でエントリーしておきますからね！ 絶対に来てくださいよ――[illegible]すからっ!!」

街頭電脳遊戯語録

かいとうてんのうゆうぎごろく

今月のテーマ 『アイドルマスター』



プロデューサーとなりアイドルを育成するというコンセプトはもちろん、育成手順やオーディションシステムなど、これまでにないシステムが満載のタイトル。弊社からムックも発売され、今なおファンは増加中！

担当：カイゼルちくわ
イラスト：RIF

長らくご愛読いただいた当コーナーも、今回で最終回。その最後のテーマとなるのは、数多くの斬新なシステムでゲーマーに少なからぬ衝撃を与えた、好評稼働中の話題作『アイドルマスター』。そのシステムを中心とした、独自の用語を解説しよう。

▼あ行▲

アクセサリー&衣装【あくせさりー&いしょう】accessories&costumes

□システム

アイドルの外観及び能力値に影響を与えるアイテム。1プレイごとにランダムで手に入る（入手できない場合もある）。かわいい外見のものや変わったもの、出現率が非常に低いレアなものなど、その総数は150以上に及ぶ。アイドルを個性的にコーディネートして、いかにほかのユニットとは違うコンセプトを打ち出すか、あるいは能力値を徹底的に重視し外観は無視していくかなど、～のチョイスには各プレイヤーの個性や趣味、そして育成方針が強く表れる。



イメージレベル【いめーじれべる】image level

□システム

アイドルユニットの三つの能力（ボーカル、ダンス、ビジュアル）を平均して出される、ユそのニットの実力を示す数値。～が高いほど、優秀な能力を持つアイドルユニットということになる。ただし能力をひたすら伸ばせば～が伸び続けるというわけではない。オーディションなどに出場せずメディアに顔を出さない、同じ曲ばかりを歌い続けるなど、世間へのアピール度の低下によって～が下がることもある。アイドルとしての活動をこなしつつ、いかに能力を伸ばしていくかが、本作のプレイの基本となる。

オーディション【おーでぃしょん】audition

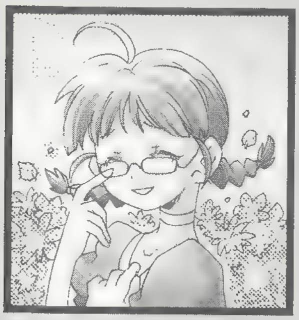
□システム

アイドルが番組の出演枠を懸けて競い合う、このゲーム最大の見せ場にして難関。三つの各能力に対応した審査員に対してアピールをすることでポイントを稼ぎ、終了時に成績の良かった順に、番組ごとに決められた数のアイドルユニットが合格となる。番組に出演すると大幅にファンの数が増える。操作方法はタッチパネル上に表示された、アピールしたい能力に触れるだけ、といたって簡単。しかしその時々の流行合否に大きく影響し、しかも特定の審査員（能力）にアピールが集中すると、その審査員が退席してしまう。退席してしまった審査員からはポイントを獲得できなくなってしまうのだ。ほかのプレイヤーの心理を読み、どの能力をアピールするかを決める、本格的な対戦の場である。

お別れコンサート【おわかれこんさーと】farewell concert

□システム

活動停止となったアイドルユニットが、最後に行う特別なコンサートのこと。手がけたアイドルがデュオやトリオの場合は「解散コンサート」になる。～を成功させることで、より良いエンディングを迎えることができる。～前後にアイドルとの最後のコミュニケーションがあり、特に高いランクのアイドルの場合、プレイヤーにとっては本気で涙してしまう展開が続出する。悲しくも、いつかは迎えねばならないイベント。



▼か行▲

記者【きしゃ】journalist

□システム

オーディションの結果によって、アイドルユニットに付くことがある、特殊な存在。1位を獲得した場合に付く敏腕～は、アイドルユニットのイメージレベルをアップしてくれるが、不合格だった場合に付くゴシップ～はイメージレベルをダウンさせてしまう。オーディション開始時にいずれかのアイドルユニットに～が付いていた場合、そのオーディションの結果次第で～が移動するため、敏腕～の争奪戦（あるいはゴシップ～の押し付け合い）になることもある。この場合、普段よりもさらに緊張感が高まる対戦となる。

コミュニケーション【こみゅにけーしょん】communication

□システム

レッスンの後に発生する、プロデューサーとアイドルとの会話パート。アイドルのランクごとに10種類前後のイベントが用意されており、そこから三つがランダムで出現。その中の一つを選択することになる。～イベントの間に出現する選択肢やタッチパネルイベントによって、オーディションで強力な武器となる「思い出」の獲得数やアイドルのテンションが大きく変わる。

▼さ行▲

ジェノサイド【じぇのさいど】genocide

□行為

オーディションで、同じ審査員に対してアピールが集中すると、その審査員が帰ってしまうというシステムを利用したテクニック。そのオーディションで、番ポイントが稼げる、流行1位の能力に対応した審査員をわざと帰し、かえってそれ以外の能力で勝利を狙う際に使用する。自分よりもイメージレベルの高い相手ばかりの場合でも逆転が可

用語の種類　用語の系統と分類表記：□フレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□ハード□……筐体、基板などハードウェア全般に関する用語　□システム□……ゲームシステムやフレイの形態に関する用語／□人名□……人の名前／□現象□……ゲーム中に起こる現象／□行為□……プレイヤーの行動／□人名□……ゲーム中に登場するキャラクターの名前

ゲー語のウラ



また会う日まで……

今回をもちまして、「街頭電脳遊技語録」は終了となります。これまでご愛読いただいた読者の皆さま、ありがとうございました。

といっても、別にアルカディアが無くなってしまうわけではありません。アルカディアが続く限り、「街頭電脳遊技語録」が復活する可能性はあるわけです。当コーナーが復活するまで、気長に待っていていただけると幸いです。それでは、また皆さんにお会いできるその日まで……。

能となる切り札で、仕掛ける側はいかに気付かれずに～を進めるか、仕掛けられる側はいかに早く見破るかという、オーディションにおける重要な読み合い要素の一つである。

▼た行▲

高木社長【たかぎしゃちょう】president takagi
□システム□人名
ゲーム内でプレイヤーキャラクターのプロデューサーが所属する会社、「765プロ」の社長。一日の終わりに必ず声をかけてくるが、決して顔を見せない謎の人物。ゲーム進行を助けてくれる脇役だが、ほかのアイドルたちと同じくフルボイスのため存在感は大きく、ひそかなファンが多いというウワサも。ちなみに～を演じているボイスアクターは、数々の名作アニメや特撮番組に出演してきた、超ベテラン声優の徳丸完氏。

テンション【てんしょん】tension
□システム
アイドルの機嫌を示すステータスで、ユニットの実力を発揮させるために重要となるポイント。～が高いアイドルはオーディションで有利となり、またコミュニケーションで得られる「思い出」の数も増える。～はプロデューサーとのコミュニケーションやオーディションの結果で上下するか、～が低いままだと仕事をドタキャンするといった、悪いイベントが発生することもある。

特別オーディション【とくべつおーでぃしょん】special audition
□システム
特定の条件を満たしていないとエントリーできない、文字通り特別なオーディション。アイドルランクをB以上にするためには、～での勝ち星が一定以上必要となる。そのため、ランクBやAまでのランクアップリミットが残りわずかというアイドルユニットが多く集まる。さらに～でしか使用されない特別なルールや、とてつもなく強力なCPUアイドルユニットなども登場するため、突破するのは至難の業。

▼は行▲

覇王エンジェル【はおうえんじぇる】lord angels
□システム□人名
特別オーディションに時々出現する、最強クラスの能力を持つCPUアイドルユニット。イメージレベル15で敏腕記者付きという破格の能力を持っているため、通常のアイドルユニットではとても太刀打ちできない。特にランクアップリミット直前のアイドルユニットを育成しているときに～とぶつかった場合は最悪で、一瞬目の前が真っ暗になるプロデューサーもいるという。～よりも強い魔王エンジェルというユニットもいる。

プロデューサーカード【ぷろでゅーさーかーど】producer card
□ハード
プレイヤー自身であるプロデューサー側のデータが記録された媒体。現在プロデュース中のアイドルユニットが～には登録されており、この～とユニットカードの二つがそろっていないとそのアイドルユニットの育成ができない、非常に重要なカード。



▼や行▲

ユニットカード【ゆにっとかーど】unit card
□ハード
アイドルユニットの活動情報を記録するメディア。イメージレベルや活動週、リリース中の楽曲などがリライタブルカードにプレイのたびに印刷され、一目でわかるようになっている。またオーディション合格時には、テレビ出演パートの好きな場面を撮影でき、それを～に書き込むことも可能。

▼ら行▲

ランク【らんく】rank
□システム
このゲームにおける、育成度合いを表すアルファベット。アイドルのレベルを示す「アイドル～」と、プロデューサーの手腕を示す「プロデューサー～」の二つがある。アイドル～はより多くのファンを獲得することで、プロデューサー～はアイドルのプロデュースを公私ともども成功させていくことで上昇する。アイドルには一定の活動週以内に次の～に達しないと活動停止になってしまう「～アップリミット」が存在し、これがプロデューサーにとって大きなプレッシャーとなる。

レッスン【れっすん】lesson
□システム
アイドルの各能力を伸ばすために行なう練習のことで、ミニゲーム形式を取っている。5種類の～の中から一つを選び、ミニゲームの結果によってそれに対応した能力の増加値が決まる。テンションが低い場合はさらに追加～やボーナス～が発生することもある。ミニゲームの内容は動体視力が必要なものや記憶力頼みのものなど、それぞれ大きく異なる。ゲーム内容は人それぞれに得手不得手があるが、最終的には各能力を平均して育てていかなくていけないので、それぞれの～に慣れていくことが必要となる。



…対義語を表します。／例> 題を表します。
」といった丸数字を用いることで区 それぞれ 容を分けて解説していくものとしています。

おしゃれ魔女 猛者and通信

第六閲
ぷせり温泉ぶらり旅の巻

現代っ子のゆとり教育に喝！　などと声高に叫びつつも、自由が丘最強にダラリ、あ、プセリとしているダップセでありますが、社長とケソのPCが同時に火を噴いたのもゴルゴムの仕業なのかい!?

担当:ジ☆ダップセ　イラスト:天野シロ



ブニョ野口
ダップセのお目付け役にして簡易死刑執行係。なぜか地元であや取りが流行っており、アーケード進出をもくろんでいたりと。



ケソ
女性誌は勝負下着などの企画をするよりも、勝負眼鏡の特集でもやれよな！　などと真顔で言い放っては迫害される日々。



まさ
ジ☆ダップセの中枢部であり、第二回ペンギン投げ大会優勝者。基本的に残虐超人だが、三チェル目の夕日でホロリとくることも。

少女に何が起こったか

まさ　ふと思ったのだが、我らが会社を設立して早三年。その間、社員旅行なるものに出かけた記憶が無いのは、我の記憶メディアが欠損しているゆえかねアァン？

ケソ　いや……気のせいじゃ、あ、ねい気がします。

まさ　そ〜うじゃろうそうじゃろう。思えばここ三年、馬車熊のように働かされ続けて、ここは出版界のカサンドラ監獄かと錯覚するかのような艱難辛苦の日々。このままじゃ、我らのライフポイントは早々に尽きてしまうさね。

ケソ　うっう〜、もうガマンできねっす！　母は殺され父は冷凍刑、おまけに俺は地球に送られてこのザマだ！　今こそ労働組合結成の時！

突如現れたブニョ　つーか君らは下っ端にして会社役員なんで、組合作ってストを起こしても意味無いっしょ。

まさ　そしてこの諦念……。

ブニョ　疲れてるんならイイとこあるよ。西武新宿線の東伏見に、昔ながらのゲーム機をもっつり置いた銭湯があるらしいんだ。そこでマッタリしてくるってのはどうかな。

ケソ　ウェウェウェイッ！　ソリッドな闘争本能に彩られた反権力コーナーのモセルに、癒し系企画なんざ不要だぜ！

ブニョ　と言いながら、速攻で洗面器と手ぬぐいを用意している君は何だ。

まさ　フェフェフェ、銭湯とはずいぶん久しぶりじゃわい。神田に編集部があったころには、よく通ってはスーパー頭突きに興じていたっぺれ〜。

ケソ　して、その銭湯は何という名前なんすか？

銭湯メカザブングリ

ブニョ　というわけで、ここがその銭湯「のんびり温泉 妙法湯」だよ。

ケソ　展開早ッ。劇場版Zのカミーユが、初登場シーンでいきなりプリゾナーになっていたぐらいに展開早い！

まさ　ムフリ。イカジール伯爵に昭和情緒に溢れた銭湯とお見受けした。

ブニョ　じゃ、早速入ってみようか。

〜突入〜

まさ　ホフム。ブニョの言ったとおり、温泉の中はレトロジカルなステージ構成になっておるさね。

ケソ　イイ！　ここイイね！（瞳孔をクワと見開きつつ虚ろな顔で）

ブニョ　古き良き銭湯という感じだね〜。テーブル筐体とコインゲーム、エレメカパチンコとか懐かしいな〜。

まさ　男子の脱衣所を利用して、筐体やエレメカを設置しておるのだな。

ブニョ　ここ妙法湯は、元は日本最大の航空機メーカー、中島飛行機の職工さんが使っていた浴場なんだって。戦後から営業している、由緒正しい銭湯なんだよね。

まさ　ほむ。まさに銭湯オブジイヤーにふさわしい場所というわけか。

ケソ　まままままさーッ！　ここにシレーっとデコの名作『コブラコマンド』が置いてありますよ。

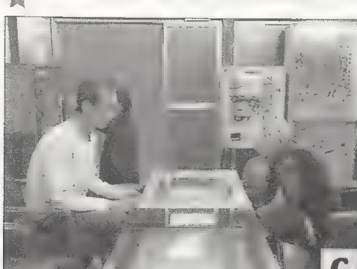
まさ　前号でデコ特集をやったばかりだというのに、いきなり『コブリ』に出会えるとは、これ幸運なり。『ラバカッペ』は置いてないかね。

ケソ　ブリキ野郎はさびちまうんで銭湯はキツイんじゃないですかね？

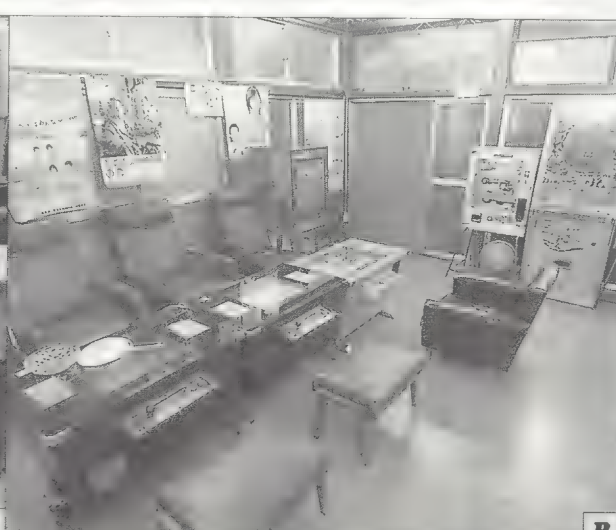
まさ　ムス。とりあえず、本家本元のコブラ砲をぶちかまそうじゃ、あ、ねえかあ。

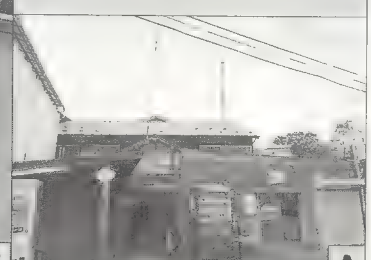
ケソ　んでは二人用でやりますか。いやー、向かい合ってゲームやるのって久々っすね。

まさ　いにしえより伝わる1P2P交互プレイさな。相手のプレイを見守りながら、「早く死ね〜死ね〜」とのろい









A.これが妙法湯の外見。近くには早稲田大学のグラウンドなどがあるぞ。**B.C.**脱衣所の一角に設けられたゲームコーナー。残念ながら、設置されているのは男性用銭湯のみなのです。女戦士の皆さまには申し訳無いッ。気になる現在のビデオゲームは、『コブラコマンド』(デコ)、『F1ドリーム』(カプコン)、『スラップファイト』(東亜)。実に通好みなラインアップ。ここのご主人は基板をほかにも所有されているので、時々入れ替えもある。**D.**脱衣所の外にもゲームコーナーがあり、ここは女性も入ることができるぞ。イニシエエレメカが廊下じゅうに並んでます。

もさつうしん　次号、ついに伝説の企画が帰ってくる！　業界のみならず、読者に深い衝撃とトラウマを与えた(笑)「うろおぼ絵」が、一年の時を経て復活！　今回はエンターブレインならではのビッグゲストを迎えて、さらに未知への扉を押し開ける。果たして、ダップセはまたまた新クリーチャーを創造してしまうのか!?　そしてゲストの正体とは!?




E



H


G


F



J


I


K

E.『新幹線ゲーム』や『スーパーカー』などの、コインをはじいて遊ぶ名作エレメカ。技フレーム数を覚えたりコンボをつないだりデッキ調整に神経をすり減らす必要の無い単純なゲームなのだが、ついつい夢中になって遊べてしまう。『新幹線ゲーム』は、コイン投入時に、「フンヌ!」と勢いよく押し込んでやるといいだろう。**F.**一番の人気機種『Time80』。オマケも出るために子ゼルに人気とか。**G.**銭湯の標準装備品、マッサージチェアーや大型ドライヤーも完備。ぶっせりとくつろげる。**H.J.**問題の『ブラックパンサー』。ケソの誤った情報伝達により、まさは最初マジ竜にビデオゲーム版が置いてあるものと勘違いしていた。**I.**ミニパチンコ『ワールドサッカー』。これらのエレメカは妙法湯のご主人が各地から集めて、修復して使っている。保存状態はいいので、どれも実際に稼動可能。**K.**ひとっ風呂浴びてゲームでしこたま遊んだら、コーヒー牛乳でフィニッシュ。もちろん、標準牛乳やフルーツ牛乳も置いてあるので安心だ。15:30から営業しているので、学校帰りに行ってみるのもいいかもネ!

の呪文を飛ばすのも久しぶりじゃわい。

ケソ ぐあ! ホントに死んだ! まさの邪念に連れて行かれたの巻。

まさ フェフェフェ。我の呪文はフランセ仕込みさね。

薮の中の黒豹

ケソ まままさーっ! 大発見ですё! こっちに『ブラックパンサー』が置いてあります!

まさ 『ブラックパンセル』だとう!? こ、これは恐ろしい使い手が出てきたもんだ。

ブニョ 何ぃーッ!? 知っているのかまさ兄ィ!?

まさ すべてのゲーマーが探し求めているといわれる名作アクションゲームが、何でこんなところに!

ブニョ ホントですか? ついつい乗せられて慣れないキャラをやってしまったが。

ケソ ホラ! これっす!

まさ ……。いやさ、まごうこと無き『ブラックパンセル』なんだがね。とりあえず君はケロヨン洗面器をかぶって大気圏突入をしてみるといい。

ブニョ パチンコゲームの方か。これはこれで相当なレアものだと思うけどね。

ケソ ちぇ! なーんだ。浮かれて損した(鼻の頭をこすりながら子ゼルテイストで)。

ブニョ 新幹線ゲームもあるよ。コインをはじいて、東京から博多まで行くやつ。

まさ 名古屋から姫路がライバルさな。このヘコみにコインを吸われちまうさね。

ケソ よく考えると、このゲームにおけるゲームオーバーは、列車事故で大惨事ということを意味してるんスかね。

まさ ははは。田渕君は怖いことを言うなあ。

ケソ イテテ! キブキブギブんなさい! 笑顔でテキサスクローバーホールドかけるのは勘弁してくださいё!

闘い終わって ~神々の黄昏~

ブニョ いやー。浮世のせかせかした空気から離れて、心身ともリラックスできたよ。

ケソ そして銭湯の締めはコーシー牛乳っすよね。ごきゅ、ごきゅ、ごきゅ。

まさ サマソサマソサマソ!

ケソ ブフォッ! い、いきなりなんば言うとですかまさ兄ィ!? 鼻から牛乳吹いたじゃないっすか(激泣)。

まさ フェフェフェ。牛乳飲んでるときに唐突GAGで吹かせるのは礼儀さな。

ブニョ ここもある意味で、生活に溶け込んだゲーセンだよね。

まさ 通はここでハイスコアを出して、「妙法湯」で申請してみるといいだろう。

ブニョ いやいや、そうじゃなくて休憩代わりにゲームやるのがいいんだってば。

ダップセ 銭湯最高!

(続く)


入り口ののれんにはグリズルが。皆もレッツジョインナウ!

今回お世話になった『のんびり温泉 妙法湯』

昭和15年創業の筋金入り銭湯「妙法湯」は、西武新宿線東伏見駅を降りて徒歩10分。昭和40年代のコインゲーム機のコレクションや、昭和末期～平成初頭に活躍していたテーブル筐体が現役稼動しております。隣には妙法湯のご主人が集めた、珍しい盃を展示したミニ博物館もあるので、「ゲーマーで盃集めが超好き!」という方は速攻で攻めていただきたい。

「のんびり温泉 妙法湯」
西東京市東伏見3－5－20
TEL 0424-61-3789
営業時間15:30～23:00・金曜定休

むさつうしん
ふつうに入浴しているお客さんを尻目に、叫び声をあげるくらいエレメカに熱中してしまった(←本当)ジ☆ダップセに励まし&叱咤のお便りをお待ちしております。あて先は〒102-8431 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「おしゃれ魔女 猛者 and 通信」まで。また、二人にやらせてみたいこと、来てほしい場所(できればゲームセンター)も同時に募集しています。

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

News!

あの「H.」がクリスマス直前ライブを開催！

セガの精鋭サウンドチームによって結成された音楽ユニット「H.（エイチ）」。AMショーなどの会場でもライブを行なっているので、ご存知の方も多いことだろう。その「H.」がクリスマスを直前に控えた12月15日、ライブイベントに出演することとなった。

『Sun Scream～3すくみ～ Vol.2「クリスマすくみ」』と題される、このライブイベントに登場するバンドは次の3組。1組目はもちろん「H.」である。今回はHiro氏（key）、光吉猛修氏（Vo&Bass）、庄司英徳氏（Gt）、福山光晴氏（Trumpet）の4名が参加している。2組目は「四十雀（しじゅうから）」、3組目が「金谷ヒデユキ&JAF」となっている。不思議な組み合わせだが、今冬発売予定の家庭用ゲーム「龍が如く」で知り合ったとのこと。

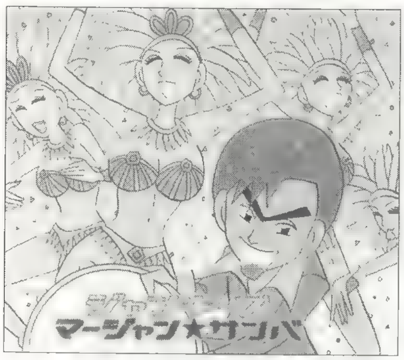
ラストは3バンドによるセッションが行われるそうなので、「H.」の新たなサウンドに触れたい人はぜひ参加してみよう。

日時：2005年12月15日（木）18時30分開場 19時開演
場所：表参道FAB（渋谷区神宮前4-2-12WES）
料金：前売¥2,500　当日¥3,000（＋1D）
前売：ぴあPコード［214-943］
**　　　ローソンLコード［38839］**
問合わせ：ウォーターオリオン（Tel&fax：0422-20-6327）
http://waterorion.com/



※写真は以前のライブのものです

New Release



マージャン★サンバ　ジャンキーズ

TKCA-72965　12.7 on sale!　¥1,200（tax in）

■収録曲
「マージャン★サンバ」
「マージャン◎コンバ」
「マージャン★サンバ」（カラオケ）

通信対戦麻雀として好評稼働中の『麻雀格闘倶楽部』。そのテーマ曲である「マージャン★サンバ」がマキシシングルとして登場。

作詞は初代麻雀連盟会長・小島武夫氏、コーラスが宮内こずえ・和田夏奈プロ、リードボーカルが俳優・我修院達也氏とひじょ～に濃いメンツが揃っていて驚かされる。しかもジャケットイラストは麻雀打ちには知らぬ者無しの片山まさゆき氏描き下ろし。ちなみに特典の特製ポストカードも手掛けているぞ。『麻雀格闘倶楽部』ファンはぜひ手に入れておこう。



コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.4　～A-JAX～

SCDC-00472　on sale!　¥2,940（tax in）

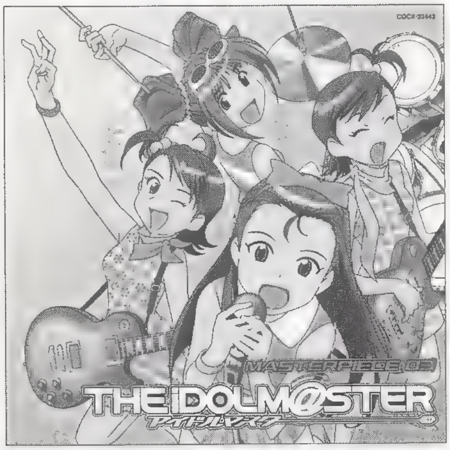
■収録タイトル
『A-JAX』
『Life Force』
『パトランティス』
『グラディウス2』（アレンジバージョン）
『魔獣の王国』
『魂斗羅』
『沙羅曼蛇』未使用曲集（ボーナストラック）

アルファーミュージック
「コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.4 ～A-JAX～」より
（オリジナル盤：1988年3月発売）※一部、未収録

★初回特典：「コナミ・ゲーム・ミュージック」シリーズのCD4枚を収納できるBOX仕様

ゲーム・ミュージック・サントラ復刻盤の代名詞ともいえるサイトロン・レジェンドシリーズ。今回登場するのはアルファレコードGMOレーベル/コナミ第4弾「コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.4 ～A-JAX～」である。

今作ではゲームタイトルごとに新たにトラック分けが施され、追加要素が加えられた復刻ブックレットも付属しているのが嬉しい。80年代の珠玉のコナミサウンドにぜひ聴き入ってみてほしい。



THE IDOLM@STER MASTERPIECE 03 ポジティブ！～水瀬伊織・高槻やよい・双海亜美/真美～

COCX-33443 on sale! ¥2,000 (tax in)

■収録曲
「ポジティブ！（M@STER VERSION）」
「THE IDOLM@STER（IYAM VERSION）」
「Here we go!!」歌：水瀬伊織（釘宮理恵）
「おはよう!!朝ごはん！」歌：高槻やよい（仁後真耶子）
「ポジティブ！」歌：双海亜美/真美（下田麻美）
「ポジティブ！（M@STER VERSION）」（オリジナル・カラオケ）
「THE IDOLM@STER（IYAM VERSION）」（オリジナル・カラオケ）
ボーナス・トラック「ポジティブ！～伊織・やよい・亜美/真美～」

世の敏腕プロデューサーたちの心をつかんで離さない『アイドルマスター』。そのキャラクターソングCD第3弾「THE IDOLM@STER MASTERPIECE 03 ポジティブ!」がついに登場。このCDで登場するのは水瀬伊織（CV・釘宮理恵）、高槻やよい（CV・仁後真耶子）、双海亜美/真美（CV・下田麻美）の4名のアイドルだ。待ち望んでいた人も多いのではないだろうか。

収録されている「Here we go!!」は、伊織を演じる釘宮さん自身が聴きどころと語る曲間の元気なセリフがポイントだろう。業界騒然の『ごはんの曲』こと「おはよう!!朝ごはん！」ではやよいのけなげさが伝わってくるし、亜美と真美の二人が高らかに唄いあげる「ポジティブ!」も聴きどころ満載だ。ジャケットイラストからもわかるように、元気いっぱいのCDに仕上がっているので、ぜひ一度耳にしてほしい。

もちろん今作でも伊織、やよい、亜美、真美による特別バージョンの「THE IDOLM@STER」が収録されており、ボーナストラックでは四人の掛け合いを聞くことができるぞ。

曲を覚えることでゲームの攻略にも役立つので、3タイトルすべてを入手するのがベストチョイスといえるだろう。今回初めてこのCDを知ったという人は左のカコミもチェック！

第1弾、第2弾も発売中！



THE IDOLM@STER MASTERPIECE 01
魔法をかけて！～天海春香・萩原雪歩・秋月律子～
COCX-33355 ¥2,000 (tax in)



THE IDOLM@STER MASTERPIECE 02
9:02pm ～三浦あずさ・如月千早・菊地真～
COCX-33403 ¥2,000 (tax in)

それぞれのアイドルの持ち歌やトークがぎっしり詰まったアイマスプレイヤーのマストアイテムといえる「THE IDOLM@STER MASTERPIECE」シリーズ。これですべてのアイドルが出揃ったことになる。最近アイマスを始めたばかりで、もしこのCDを知らなかったのならば今すぐCDショップへダッシュしよう！

「BOX」セットという販売方法

Text：罰帝

最近「BOXセット」で販売されるVGMが増えてきました。高額商品となるだけに、ゲーム音楽好きの読者の方々は「いくら資金を用意すればいいんだ？」と頭を悩ませているかもしれません。

筆者が「VGMのBOXセット」と聞いて真っ先に思い出すのは、1993年にサイトロンから発売された「1500シリーズコレクターズボックス」になります。タイトー、データイースト、東亜プランなどのBOXが発売されており、今では大変入手の難しいBOXとなっています。しかし、内容は個別に発売されていた「1500シリーズ」をまとめたものであったため、「この箱を買わないと聴けない」という音源は皆無でした。そのため、このシリーズはあまり売れなかったという逸話も伝わっています。（だから余計レアに……）

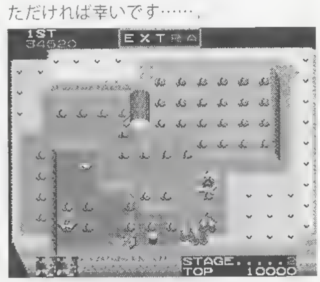
VGMに限らず、こういった「BOX」は各レコード会社から毎年のように乱発され、ファンに必要以上の「お布施」を要求しているようにも見えます。一般のJ-POPミュージシャンが「ベスト」「総集編」「シングルコレクション」などという名目で発売するアルバムの多くは「決算期に向けた売上の確保」でしかありません。その発売時期が年末か3月に集中してしまうところからもご理解いただけるでしょうか。簡単なチェックとしては、「どれだけのレア音源が含まれているか？」を確認してみるのがいいでしょう。簡単に「制作側の本気度」を計ることが可能で、さまざまな裏事情も読めてくるものです。

さて、ここからは最近の話題に移りたいと思います。まずタイトーからは、先日発売された『ダライアス』のBOXに引き続き『レイ』シリーズのBOXが登場。このBOXは入手が難しくなった過去作を再録しているほか、レア音源や映像特典などにも期待できる「いい箱」と評価できます。

筆者が最近お世話になっていたりするサイトロンからも再び「伝説の箱」が登場。詳しい収録内容は別枠の記事をご覧いただきたく思いますが、初CD化となるVGMが大量に含まれており、前回の箱以上にマニアックな構成を見せつけています。個人的には『ミスターDo！』シリーズの4作目にあたる『スーパーピエロ』が収録されなかった点が残念でなりません。次回があればぜひ『ジャンピングジャック』などと一緒に収録してほしいところですね。

今年3月に発売された「前回の箱」を見た知人が「それぞれバラで売ってほしいんだけど」という感想を述べていました。しかし悲しいかな、それでは売れないという事情も見えてきます。マイナー作品のCD化はさまざまな権利問題が絡み、売上的にも大ヒットは望めないものになってしまいます。それを「BOX」という仕様でまとめれば、ある程度の売上を見込める商品に変えることが可能なのです。

こういった事情を逆手に取るのがサイトロンの巧いところで（笑）、ここぞとばかりに単品では売れないようなレア作品を大量に入れる傾向が見られます。まあ、筆者も横からアレコレ提案して、その原因の一端を担ってしまっているわけですが、「この機会を逃したら永遠にCD化されないのでは？」と思うようなタイトルを救ってもらえるなら、それに越したことはないと思う次第です。出ないより出た方がイイでしょ？ という結論で、どうかご了承いただければ幸いです……。



無念にも入らなかった『スーパーピエロ』。だれか基板貸して！

「挑戦者求む」

最終回
Text by **SEIYAMA**

音楽コラム

4/4 たんたん どんどど

「GGX」や「GGXX」でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを生演奏するためのバンド「A.S.H.」のほか、クルマ好きのためのカバーバンド「HOT ROD CRUE」のキーボードを務める。また、闘劇2004&'05でのOPムービーの楽曲制作など、その活動範囲は多岐にわたる。

寒くなりましたねぇ。「暑さ寒さも彼岸まで」とはよく言ったもんです(とはいえ、知らないうちに彼岸を過ぎていたんですがね)。恐怖の「食欲の秋」もようやく過ぎ去ろうとしている今日このごろ……え、「何で？」ってそりゃ「体型維持」が人生のテーマですから。肥満はROCKの敵ですよ、「基礎代謝量」以上のカロリーを摂取しないように心掛けてます。

しかしつい先ほど、電車の中で久しぶりに貧血症状に襲われ、果たして今の食生活が健康に良いのか悪いのかよく分からなくなってきたSEIYAMAです。他人(ひと)から「スタイルいいですよね～」と言われることがプレッシャーとなり、今や「大丈夫？」と心配される始末。人前に立つ仕事ってのもラクじゃないですよ、やれやれ。来年の七夕には、短冊に書くことにします、「思いっきり肉が食べたい」と(決して経済的に苦しいわけではないですよ)。こんなクダラナイ話も、今回で最後。さぁいきまっしょい第31回の最終回。

読者の皆さん、「人生の目標」ってありますか？　このページを読んでる奇特(笑)な方たちの中には、「音楽の道でメシが食いたい」的に考えている人もいらっしゃることでしょう。では、そんな皆さんは、そのために何をしていますか？　「何をしたらいいか分からない」なんて、迷える子羊じゃ困ります。何でもいいからやりましょうよ。曲作りでもいいし、楽器の練習でもいいし。とにかくやるしかないですよ……っと、そこのアナタ、「でも頑張ったって無理っぽいから」とか「苦労したくないから」とか言わないでくださいよ。まさか最凶のNGワード、「才能無いから」なんて言わないでしょうね？　あぁもう、そういう人は、さっさと諦めて別の道に進んでください。

これはSEIYAMAの持論なのですが、「才能はすべての人にある」のです。あとは努力次第でしょう。努力をすることで才能は伸びていくのですよ。ただし不公平なことに、人が持っている「才能の初期値」には個人差があります。つまり、その後の努力の度合いに影響します。そして「音楽の道」といっても、いろんな業種があるので、どこを目指すかによって努力の「内容」と「質」が変わってきます。それらをうまくかみ合わせることができた人は、結果的に近道ができるんじゃないですかね。

それを「運」という言葉で表現したりするんですけど、「運も才能のうち」ですから。で、努力しない人の下には「運」は巡ってきませんから。え、ワタクシですか？ええ、努力してますよ。つぅか努力「し続けてます」よ。端から見たら「大変そう」とか「辛そう」とか思えることでも、全くヘイキです。だって音楽が大好きですから。人前に立つことが大好きですから。ここのところセッション(バンドではなく、ミュージシャンが集まって演奏すること）LIVEが続いてたのですが、やっぱりみんな努力してますもの。努力の積み重ねが「実力」に表れてますから、よく分かります。

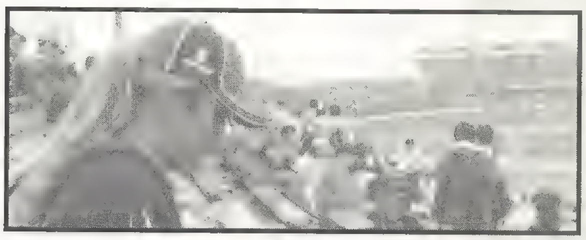
将来、「ゲーム音楽」に携わりたい……否、創りたいと思っている未来のクリエイターの皆さん、人に言えるぐらいの努力をしてください。とにかく前に進みましょう。そして巡ってくる「運＝チャンス」には、選り好みせずに飛びついてください。意外なところから道が開けるかもしれませんよ。だってワタクシ自身、いわゆる「ゲーム音楽の人」じゃないですから。たまたまミュージシャンやってて、たまたまそっち(ゲーム音楽関係)の人と出会って、たまたまいくつかゲーム音楽創って、それがたまたま評価されて、たまたまアルカディアの連載のお話を頂いただけですから……ね？　「たまたま」が積み重なっただけなんです。だから皆さんも頑張ってみてくださいよ。

「偉そうに」と思う方、大いに結構。「オマエなんか大したことない」と思う方、その通り。あとはそのエネルギーを「人に認められること」に費やすだけですよ。そうじゃなきゃ、ただの「負け犬の遠吠え」になっちゃいますよ。

とまぁ、最終回なので、好きなことを言わせていただきましたが、「愛のムチ」だと思って受け止めてください。ワタクシまだまだ頑張ります、皆さんには負けませんよ(笑)。

というわけで、これにて終了。最後になりましたが、約2年半の長きにわたり連載してくださった猿渡編集長はじめアルカディア編集部の皆さん、担当の高橋さん、そして読者の皆さん、ありがとうございました。

きっと、またどこかで。



2005年鈴鹿にて



今井神

こんにちは。今井神です。格闘ゲームは苦手なのですが、ヴァンパイアシリーズ全盛期には毎日ゲーセンに行ってやってました。最近ではファイティングジャムでヴァンプキャラを使える機会がありましたし（──といっても、真豪鬼に勝ったことがないレベルですが）。『NEEDLESS』や『白砂村』という漫画描いてます。ご贔屓ください～。



ホームページ：Imaikami's Official Web Site
アドレス：http://imaikami.cool.ne.jp/

Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

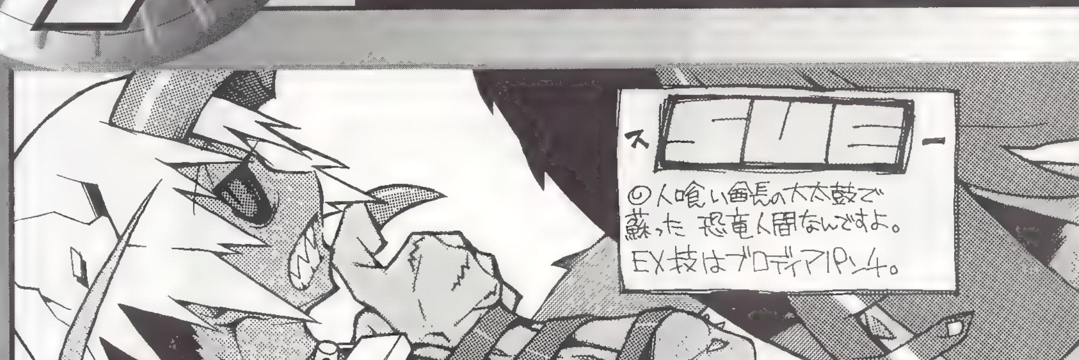
●今号のテーマ

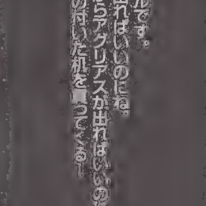
最終回「ヴァンパイア」

このコーナーは、一つのゲームをテーマに、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを創作・アレンジしてもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

G＝ヒコロウ

こんばんは。セルです。水道から酒が出ればいいのにね。机の引き出しからアグリアスが出ればいいのにね。よし、引き出しの付いた机を買ってくる！





これまでの応援、ありがとうございました

ゲームメーカーNOW!

感動の最終回……!?

古くは「ニューストランスミッター」として、アルカディア創刊時から続いてきた当コーナーですが、今回で最終回となります。読者の皆さま、そして毎月原稿にご協力いただいた、ゲームメーカーの皆さま。本当にありがとうございました。さて、当コーナーが終わるということは、猿渡編集長のコラムも最終回。って、あれ？　ぶっちゃけ先生は？

ゲームメーカーの生の声が聞けるコーナーです

今回の共通質問	投稿者	神奈川県 桃子さん	質問	2006年の抱負を教えてください

彩京 PSIKYO
彩京 開発部 谷

「対戦ホットギミック5 みらいへゴー」、本号発売の前後ぐらいにはお店に……とその……順調に延びまして……はい。お待たせしておりますが、その分品質UPに？　ちなみに「ゲームメーカーNOW!」は本号で最終回だそうで。読者様並びにアルカディア様には「未来永劫」幸あらんことを。

http://www.x-nauts.com/

会社としては月並みに「商売繁盛」あたりでしょうか。

CAPCOM
カプコン パブリシティチーム ジョルジュ寺田

え？　このコーナー今回で終わりなんですか!?　寂しい限りです。一読者としてアルカディアを購読していた自分が、このコーナーで筆を取ることになるとは、当時はまったく思っていなかっただけに、思い返すと感慨深いものです。最近は情報がご無沙汰なカプコンアーケードですが、個人的には2月が待ち遠しいです!　……と思わせぶりな発言で最後をしめたいと思います。(笑)

http://www.capcom.co.jp/arcade/

遊ぶゲームの数を今年より増やすこと!

AIKY

『ポチッとにゃ～』を広くたくさんの方々に面白く遊んでいただくために、新しい形でまた皆さまにお目にかかれるよう努力します。このコーナーが最終回ということで、読者の皆さん、編集スタッフの皆さんいろいろお世話になりました。今後とも貴誌のご繁栄を期待しております。

http://www.aiky.net/

新しい方向性をつかむぞ

SEGA
セガ AMパブリシティ企画室 田中

本格的に寒くなってきました。新型インフルエンザなどにはかからないように。さて、千葉県蘇我に展開しておりますエンターテインメント施設「フェスティバルウォーク蘇我」内に「旬の市場」がオープンしました。隣接する「セガアリーナ蘇我」で目いっぱい遊んだ後は、新鮮な魚介類を腹いっぱい食べて、満足度200%!

http://www.sega.co.jp/location/fw_soga/home.html

「健康第一主義」コレに尽きます。

G.rev REVOLUTION
(有)グレフ アキラ兄さん

『アンダーディフィート』ただいま好評稼動中!　なかなか地元店で見当たらない、という方!　弊社ウェブサイトで稼動店リストを公開していますので、そちらをチェックしてみてください♪　『旋光の輪舞』ムックもよろしくお願いいたします!　今回でこのコーナーも最後ということで、編集担当の方、お疲れさまでした!　またどこかでお会いしましょう～。

http://www.grev.co.jp/

目標、アーケードで最低一本リリースする!

!f IDEA FACTORY
アイディアファクトリー 広報

このコメントを書くのも、今回が最後になりました……。短い間でしたが、毎月定期的にコメントを発表出来ることが大変貴重でしたし、ホントにいい経験になりました!　読者の皆さま、これまでありがとうございました!　2006年以降も、私達アイディアファクトリーはアイディア満載でゲーム業界で目立ちまくります!　応援してね♪

http://www.ideaf.co.jp/

さらなる"高み"を目指す……ので具体性が乏しいか……

SEGA
セガ AM R&D パブリシティ室 K@Z

現在好評稼働中の「三国志大戦 乱世の群狼(Ver. 1.11)」、そろそろ新カードもそろい始めて、新しいデッキが続々登場していますね。僕もぼちぼち新デッキ考えなきゃなぁ。

http://www.sangokushi-taisen.com/

覇王を目指す

cave
ケイブ 広報O

『エスプガルーダII』ついに絶稼動しました!　ぜひ、新システム"覚聖絶死界"で絶プレイして、絶スコアをたたき出してくださいッ!!　永らく続いたこのコーナーも最終回とか……。皆さんにお会いするのはこれで最後ですが、これからもケイブをよろしくお願いします!　担当さん、お疲れさまでした♪

http://www.cave.co.jp/

アルカディアを通じて、皆さまのお役に立つこと♪

Alfa System
(株)アルファ・システム NAOKI

いよいよ『式神の城III』を皆さんにお披露目する日がきました!　新キャラも登場したり新システム搭載で、さらにスケール感UP!　仕事量も大幅UP!　で散々苦しめられましたが、何とか無事終えられそうです。急激に冷えこんで風邪を引くスタッフが続出する中、マスクをして薬を飲んで皆頑張ってます。今後の続報をお楽しみに!

http://www.alfasystem.net/

違うジャンルに挑戦してみたいですね

メカトロ
セガ AM R&D パブリシティ室 K@Z

全国のドラトレファンの皆さま、大変お待たせしました。ついに「ドラゴントレジャーIII」が稼働しました(きっと稼動しているはずです)。今回もネットランキング大会を、ガンガン開催しますので、みんなどしどし参加してね。

http://dt.sega.jp/dt3/

来年もグッドデザイン賞!?

KONAMI
コナミ 宣伝部 中原

長らくメーカーの声を読んでいただきましてありがとうございました。今後はさらに皆さんにワクワクしてもらえるようなゲーム情報をご提供していければと思います。さて霜月ともなると鍋が恋しいですね。実はまだチャンコというものを食したことがないんですよ。どうやら私の初チャンコは『ギタドラ』がお初になりそうです。この冬は「ギタドチャンコ」で身も心も温まってくださいね!

http://www.konami.co.jp/

歳を重ねるごとにいい女になるよう基礎作りに精進いたします。

SNK PLAYMORE
SNK プレイモア yuzuko

何と今回で最後とは……何書こうか悩んだこともあったけど寂し～ですね。「KOF」のショートアニメがShowTimeで12月2日からWEB配信開始されます。おなじみの主人公キャラも出ているので要チェック!　また、12月22日深夜から新宿ロフトプラスワンで「KOF忘年会」開催決定!　声優トークショウ、ゲーム大会、ウルトラカルトクイズ、年末ジャンボ抽選会など盛りだくさん。参加ご応募お待ちしております。詳しくはHPをご覧ください。よろしくお願いします。

Official Website: http://www.snkplaymore.co.jp

格闘ゲームの再燃!!

MOSS モス JIN

今度会社が引っ越すことになったので荷物整理をしていますが、昔作ったゲームの資料などが出てきて、懐かしがって全然荷物が片付きません。懐かしがるばかりでなく、引っ越しましたら初心に戻りユーザの皆さまに楽しんでいただける物をたくさん作っていきたいと思います。今後ともよろしくお願いいたします。

http://www.mossjp.co.jp/

ビデオゲームを[illegible]本発売したいです。

namco ナムコ 新井

なんか最終回なんだって？ このコーナー。参ったね。今月は12月なんで、冬休み商戦に新製品がたくさん出るから、その紹介でもしようかと思ったんだけどさ。記事にも載ってるからいいかぁ。毎号ゆる〜い内容で、大部分の方のひんしゅくを買いながら、一部の方の好評を博してきたわけなんだけど、一部の方に属する人。ハッキリいって君たちは変です。やばいよ。

http://www.namco.co.jp

タッチ＆トライ[illegible]

TAITO タイトー 専属MC 松桐坊頭

このコーナーにコメントを書き初めて約5年、いろいろありました。これから来年にかけて期待の新ゲーム『ハーフライフ 2 サバイバー』や『式神の城Ⅲ』が控えていて、書きたいことがたくさんあったのに残念です。今後は「俺間け」が私のメインステージになりますが、いつかまたアルカディアで会えるのを楽しみにして……。

http://www.taito.co.jp/gm/matsukiri/

今作っている新作をヒットさせて、アルカディアで連載を持つこと。

Yuki Enterprise 悠紀エンタープライズ 細渕

えぇ!? 今月でこのコーナー終わってしまうのですか？ 思わず過去数々あったアーケード雑誌の歴史を思い返し、なんとなくメーカーコメントのページは、発表されてない新作の情報がないかなーとか、ちょっとドキドキして、見ていた感じがします。そんな最後に居合わせられた私は幸せ者なんでしょうか？ 最後に御誌の末永きご繁栄をお祈り申し上げます。 一同

http://www.yuki-web.co.jp/

毎日ゲーセンに行けるようにがんばる（謎）。

BANPRESTO バンプレスト デコ

みなさんこんにちは！ とうとう『超ドラゴンボールZ』が稼動間近になりました！ 早くやりたくてうずうずしている方も多いかと思いますが、もう少しお待ちください！ もうすぐです！ ICカードを使えば、ゲームの面白さも倍増するので、ぜひ、ICカードを購入してトライしてみてください！

http://www.banpresto.co.jp/

風邪をひかない!!

TAKUMI タクミコーポレーション 小林

今年も残すところあとわずかとなりました。この時期は日本人のイベントに対する潔い切り替わりが大好きです。

☆☆☆編集部の方々へ☆☆☆

今までありがとうございました。私の初めてのコメントが、まさか最後のコメントになるなんて〜!!ー。°(°´◇`°)°。ー

http://www.takumi-net.co.jp/

通勤電車の椅子取りゲームに全勝する。

Warashi Inc. 佐々木

『兎-野性の闘牌-ONLINE』好評稼動中です！ 先日オンラインアップデートしました！ 全体的なキャラクター能力のバランス調整や、ターゲットポイントの調整もしましたし、ほかにもいろいろいじりましたのでぜひお試しください！ めっきり冷え込んできましたが、風邪をひかないようにゲームセンターで遊んでください！

http://www.warashi.co.jp

ワールドワイドに仕事をしたいです。

VISCO ビスコ サ・ワムラー

長い間ここを見てくれてありがとうございます。ビスコはこれからもメダルゲームを制作していきますので、お見かけの際にはどうぞ遊んでみてください。新作情報はサイトで確認してくださいね！

http://www.visco.co.jp/

来年こそ部屋をきちんと片付ける!

TECMO テクモ つっちー

何でも最終回だとか。タイトルがまったく無かったにも関わらず、何年もコメントを書かせてくれたアルカディアさん、それと、ほとんど有益な情報が毎月無かった私のコメント部分を読んでくださった読者の皆さん、本当にありがとうございました！ 今は家庭用ばかりのテクモですが……、これからも応援してください!!

http://www.tecmo.co.jp

幸せになる!!

猿渡編集長の
房総ゲーセン狂騒曲

第十六回 「Say Yes!」

猿渡「闘劇 '06 も始動しましたね」

はっちゃけ先生「予選店舗も続々集まってるみたいだよ」

猿渡「まだこの原稿を書いている段階では締め切りじゃないので、最終的な数字は解りませんケド、ぼちぼちってところでしょうかね」

はっちゃけ先生「250 店〜 300 店集まれば御の字ってところだよ」

猿渡「はっちゃけ先生って、微妙なキャラですね」

はっちゃけ先生「次回は 9 タイトルあるから予選も大忙しだよね」

猿渡「店舗で実施できる枠数も 4 ゲームまでと広げたので、より多くの予選が行なわれる可能性がありますね」

はっちゃけ先生「あと海外からのエントリーも多くなってるよ」

猿渡「後述しますが、昨年よりも海外からの申し込みが多そうなので、海外枠も増えてる感じかも、ですね」

●　　●

次の闘劇は、先月号の本誌で開催タイトルを発表し、今号では主立ったレギュレーションを掲載している。まだリリースされていないゲームがあるため、細かい部分までルール決めが行なえていない側面もあるが、そういう未知の部分については臨機応変に対応していきたい。

さらに、同様に未知数の部分として海外からのオファーが数多いということ。これについては、前向きに検討していきたいのだが、闘劇を世界大会というレベルでひたすら拡張していくことに懸念もある。このあたりは、次回の闘劇 '06 がひとつの試金石になってくるだろう。

このように、闘劇自体まだまだいろいろな試行錯誤を繰り返しながら、各店舗と協力してより良い大会にしていきたいと思っている。プレイヤーのみんなもぜひとも参加してほしい。

あと、12 月 20 日には「闘劇魂 Vol.2」が刊行されるので、そちらもお楽しみに。今回も DVD 付きで、闘劇予選店舗 & スケジュール全掲載。特に闘劇 '06 の種目にフォーカスした記事が多いので、参加を考えている人や、今年は顔を出してもいいかな、なんて思ってる人は必携だぞ！

●　　●

猿渡（以下**さわ**）「次号からリニューアルです」

はっちゃけ先生（以下**は**）「今までのリニューアルと違って、大幅な刷新が行なわれるんだよ」

さわ「そうですね。創刊以来続けてきた体裁にも変更がありますしね」

は「ロゴも変更されるみたいだよ」

さわ「ちょっとまだ全体像が見えない感じなくらい刷新されるからね」

は「本屋さんでいつもの感じで探すと分からないかもだから気を付けるよ」

さわ「ぶっちゃけ、ぶっちゃけ先生のほうが絡みやすいです……」

●　　●

というわけで今号を眺めて見てもらうとお分かりの通り、いくつかの連載終了もありリニューアルということで大幅刷新します。とはいえ判型が変わっちゃうとか雑誌名が変わっちゃうわけじゃないんだけど、創刊以来 6 年もの間、変更が無かった部分に手を付けつつ、新しいアルカディアを目指していきたいと思っている。

とはいえ、取り急ぎ雑誌の方向性やポリシーやアイデンティティを変更するってことじゃない。三軒茶屋から半蔵門に引っ越しても雑誌が変わらないように、装丁が変わっても中身が変わるってもんじゃない。一種の衣替えみたいなもんかな。

というわけで、次号からの新生アルカディアにこうご期待！



マンガ:今井神

使って遊べる!! アルカディアクーポン

～一年の締めくくりに～

今月は加盟店舗が一挙三店舗追加! 偶然にも、店舗同士が比較的近いので、クーポンを片手にゲーセンをハシゴしてみるのもいいかも。

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗

キャッツアイ町田店(東京)、ゲームオーロ 相模原店(神奈川)、アミューズメントスポットわくわく(千葉)

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送:〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX:03-3265-7340 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

初めてクーポンを使用される方へ ～アルカディアクーポンの使い方～

● 下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、左ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不可となります。そのほかの注意事項に関しては、左ページの「クーポン使用上の注意」をご確認ください。

静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町12 ベルタウン 2F	☎0598-26-7055
	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館2F～3F	☎077-523-7015
	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	滋賀県大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F～2F	☎06-6645-7692
	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
	GEME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビルB1	☎06-6345-6185
	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F	☎06-6352-3007
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
	プレイハード ファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル1F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	鳥取県倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F	☎082-921-8576
	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンセルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F	☎087-868-6007
	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ産大前店(※2)	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	セガ ワールド 多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル5F	☎092-737-5500
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル アスカビル2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガ ワールド 中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎097-927-1255
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島県鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1**アドアーズ**はメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2**トンボグループ**はメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3**セガワールド中津**はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店ピックアップ!! Vol.32

神奈川県 ゲームオーロ 相模原店

アクセス
JR相模原駅から徒歩5分。モスバーガーがある通りをまっすぐ進めば、左側に当店があります。

営業時間
10:00～24:00

対応ゲーム
スタンプ1個につき1クレジット分です。一部カードゲームについては100円分となります。

スタッフより
『アヴァロンの鍵』、『Quest of D』などが盛り上がっています！　毎日お得なイベントも実施中！



東京都 キャッツアイ町田店

アクセス
JR 町田駅より徒歩3分、小田急線町田駅より徒歩5分です。ブックオフのとなりに当店があります。

営業時間
9:00～25:00

対応ゲーム
クーポン対応のビデオゲームには、その旨が提示してあります。ご確認の上、ご使用ください。

スタッフより
ほとんどの新作ゲームを入荷しています。プライズやメダルゲーム、音楽ゲームも充実！





クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してから出かけてください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

地域	店名	住所	電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
北海道	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
北海道	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4-2-39	☎011-757-8540
北海道	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	☎022-267-1834
宮城県	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	宮城県名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランド セガ 郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
茨城県	プレビジョイカム常陸大宮店	茨城県那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
群馬県	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
群馬県	THE 3RD PLANET高崎店	群馬県高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
群馬県	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
群馬県	セガ ワールド 伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
群馬県	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
群馬県	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
埼玉県	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
埼玉県	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
千葉県	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎0471-44-5597
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4 40-1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
千葉県	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル1F～2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
NEW!	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル1F	☎047-324-8228
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
東京都	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
東京都	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1～1F	☎042-389-3461
東京都	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
東京都	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
東京都	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
東京都	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1F～3F	☎03-3971-9601
東京都	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856
東京都	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1F～3F	☎03-3200-0884
東京都	アドアーズ 八王子店(※1)	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1～4F	☎0426-48-1288
東京都	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
東京都	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
東京都	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
東京都	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル2F	☎03-3405-4379
東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
東京都	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
東京都	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
東京都	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
東京都	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉5F	☎03-5933-2041
東京都	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ2F	☎03-5933-0880
東京都	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル1F	☎042-553-7578
東京都	ゲームセンター リノ	東京都中央区銀座4 8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
NEW!	キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7	☎042-710-8800
神奈川県	AMワールドフロンティアミツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
神奈川県	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
神奈川県	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
神奈川県	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ1F	☎044-900-8701
NEW!	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-5-13 マリオン相模原ビルB1～1F	☎042-769-9474
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
新潟県	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
新潟県	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎025-224-4838
新潟県	アミュージアム 上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
新潟県	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
富山県	セガ ワールド 豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
長野県	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
長野県	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
岐阜県	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
岐阜県	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
静岡県	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
静岡県	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
静岡県	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
静岡県	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591
静岡県	セガ ワールド 藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1 17-31	☎054-636-4416
静岡県	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5 9 20 B1	☎0559-62-5903
静岡県	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099

※1**アドアーズ**はメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2**トンボグループ**はメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3**セガワールド中津**はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ゲームセンターイベントリスト

激闘オペラ開幕間近！

今年もいよいよあと一カ月。来年の年明け早々からは、もはや恒例ともいえる闘劇の予選が始まるので、闘劇タイトルの大会は要チェックしておこう！　強豪プレイヤーのテクニックを一つでも多く学び、自らのパワーアップに役立てるのだ！

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合がありますので、ご了承ください。

目指せエース！ 『旋光の輪舞』関東大会開催！

関東圏の10店舗で、グレフ公認による『旋光の輪舞』関東大会が開催されるぞ。予選開催店舗に関しては下の表を参照してほしい。我こそはと思った人は、関東最高のエースパイロットの座を掛けて参戦してみよう！　エントリー方法や参加費は各店舗によって異なるので、目星を付けた店舗には、事前に概要を確認しておこう。

グレフ公認『旋光の輪舞』関東大会

●開催日程
予選……2005年12月3日（土）～12月24日（土）
当日予選および決勝……2005年12月25日（日）

●大会に関するお問い合わせ先
Mail:pinkishegg@hotmail.com
※グレフ公式HP（http://www.grev.co.jp/）でも大会情報が随時更新されます

●レギュレーション
トーナメント制、2本先取設定、カートリッジの途中変更不可、その他工場出荷設定

グレフ公認『旋光の輪舞』関東大会開催店舗一覧

開催日	時間	開催店舗	住所	電話番号	決勝進出枠
12/3	13:00	アミューズメントエース津田沼	千葉県船橋市前原西2-15-1	047-475-8918	1
12/4	13:00	立川ゲームオスロー第5店	東京都立川市柴崎町2-2-27_OECビル_2F	042-529-7837	2
12/10	未定	東京レジャーランド秋葉原店	東京都千代田区外神田1-9-5	03-5298-1360	2
12/11	17:00	ハイテクランドミカド	東京都新宿区歌舞伎町1-28-1	03-3209-0039	2
12/17	未定	ゲームチャリオット船橋店	千葉県船橋市藤原5-6-7_2F～3F	047-429-0406	1
12/18	15:00	池袋ギーゴ	東京都豊島区東池袋1-21-1_TECH35ビル	03-3981-6906	2
12/23	15:00	大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2_アルファビル_B1～3F	03-5330-8595	2
12/24	19:00	ゲームチャリオット辰巳店	千葉県市原市市原500-1	0436-41-9211	1
12/25	14:00※	TRF@メイドゲーセン	東京都中野区中野5-52-15　中野ブロードウェイ412-2	03-3389-7166	2

※17:00から決勝トーナメントを開始予定

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2　☎0439-54-1212
12/11　20:00 ガンダムSEED ランダム2on2
◆トーナメント制
12/17　20:00 GGXX SLASH 大会
◆トーナメント制、2本選手制
12/18　19:00 メルティブラッド 大会
◆トーナメント制、2本選手制

★アミューズメントエース 津田沼
船橋市前原西2-15-1　☎047-475-8918
http://www.sonic-ace.co.jp/
12/3　13:00 旋光の輪舞 関東大会予選
◆2本先取制、12:00受付開始
12/4　15:00 ゾイドインフィニティ EX 2on2
◆チーム内同機体不可、14:00受付開始
12/11　15:00 カプエス2 大会
◆海外プレイヤーとの交流戦、14:00受付開始
12/18　15:00 モンスターゲート2 大会
◆ワールドバトルルールの店内対戦で開催、14:00受付開始
12/23　13:00 KOF XI 大会
◆シングル戦と3on3開催、12:00受付開始
12/25　15:00 メルティブラッド ランダム3on3
◆14:00受付開始
第1、第3土曜　18:00 GGXX SLASH ランバト
◆17:30受付開始
第2、第4土曜　18:00 メルティブラッド ランバト
◆17:30受付開始
※すべて参加費100円

東京都

★ゲームラビリンス
練馬区北町2-36-24　☎03-3935-8022
12/3　17:00 GGXX SLASH 大会
12/10　17:00 KOF XI 大会
12/17　17:00 Zガンダム DX 2on2
12/24　17:00 メルティブラッド 大会
12/31　17:00 GGXX SLASH ランダム2on2
※すべて参加費100円、当日受付

12/30　未定 鉄拳5 DR 大会
◆参加無料、カード必須、未入荷の場合は中止
※大会日程は変更、中止になる可能性あり、詳細はHPにて

★アミューズメントスポット わくわく
市川市市川3-29-7 KSビル1F　☎047-324-8228
http://www22.big.or.jp/~mika_s/
12/4　14:00 KOF'98 大会
12/11　14:00 ファイターズヒストリーダイナマイト 大会
12/18　14:00 真サムライスピリッツ 大会
12/23　14.00 ハイパーストII大会
12/25　14:00 GGXX SLASH 大会
※大会後は閉店までフリープレイ開催、詳細はHPにて

★BIG ECHO 行徳駅前店
市川市行徳駅前1-22-4　☎047-398-7731
12/11　13:00 麻雀格闘倶楽部4 プロ参戦イベント
◆ゲーム中に登場するプロと直接店内対戦

★メッセ102 四街道
四街道市四街道1-2-1_チェリープラザビル_1F　☎043-424-6070
12/2　終日 GGXX SLASH フリープレイ
12/4　17:00 メルティブラッド 大会
12/9　終日 メルティブラッド フリープレイ
12/10　終日 KOF XI フリープレイ
12/11　17:00 SFIII 3rd 大会
12/16　終日 鉄拳5 フリープレイ
12/17　17:00 鉄拳5 大会
12/18　終日 SFIII 3rd フリープレイ
12/23　19:00 GGXX SLASH 大会
※すべて参加無料

★ダカーポ
君津市外箕輪91-1　☎0439-54-1212
12/23　16:00 WCCF 大会
◆トーナメント制、定員8名

★ポポロ
君津市坂田673-11　☎0439-54-1212
12/3　18:00 GGXX SLASH 大会
◆トーナメント制、2本先取制

埼玉県

★埼玉ポピー
岩槻市城町1-7-43　☎048-757-0994
http://www.popy.tv/popy3/
12/3　20:00 SFIII 3rd 2on2
12/4　17:00 KOF 2002 ランバト3on3
12/11　10:00 KOF'98、2002 2on2
◆Webエントリーのみ
12/16　21:00 VF4 FT ランバト3on3
12/18　15:00 GGXX SLASH 2on2
12/23　21:00 鉄拳5 DR 3on3
12/25　17:00 ネオジオ バトルコロシアム 2on2
12/31　22.00 鉄拳5 DR、KOF 2002 年越し3on3
※11日以外、開始1時間前から参加受付

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1　☎048-533-3054
http://www.charaget.co.jp/k4.htm
12/3　20:00 GGXX SLASH 三店舗合同大会予選
◆群馬・ルパン122、栃木・足利カーニバルとの共同開催、シングル戦
12/10　19:00 パカパカパッションSP 大会
12/24　19:00 パカパカパッション2 大会
毎週土曜　18:00 メルティブラッド 大会
毎週土曜　20:00 GGXX SLASH 大会
※すべて参加無料、当日受付のみ、詳細は当日店舗にて

千葉県

★ゲームチャリオット五井店
市原市五井中央西2-1-2　☎0436-23-5533
http://gamechariot.com/
12/3　未定 鉄拳5 プレチャリオット杯
12/10　18:00 GGXX SLASH ランバト
◆参加無料
12/16　19:00 ガンダムSEED ランダム2on2
◆参加無料
12/17　18:00 メルティブラッド 大会
◆参加無料、シングル戦とランダム2on2の二部形式
12/23　18:00 GGXX SLASH ランダム2on2
◆参加無料

北海道・東北



宮城県

★ゲームパラダイス パインズ
仙台市泉区松森字斉兵衛58-1　☎022-374-4781
12/18　17:00 ヴァンパイアセイヴァー ランバト
◆参加無料
12/23　17:00 GGXX SLASH 大会
◆参加費100円、トーナメント制

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市飯野坂字土城堤143　☎022-383-1811
12/3　18:00 KOF XI 大会
12/4　13:00 ダイノキングバトル 大会
12/4　16:00 頭文字D Ver.3 大会
12/10　18:00 GGXX SLASH 大会
12/11　13:00 ムシキング 大会
12/17　18:00 鉄拳5 大会
12/18　13:00 ダイノキングバトル 大会
12/18　16:00 頭文字D Ver.3 大会
12/25　13:00 ムシキング 大会
毎週土曜　20:00 WCCF 大会
毎週日曜　13:00 ドラゴンクロニクル 大会
毎週日曜　18:00 ガンダムSEED 大会

関東



茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3　☎029-244-9900
http://makiap.haru.gs/
12/3　20:00 鉄拳5 大会
12/10　22:00 VF4 FT 大会
12/17　22:00 スパIIX 大会
◆豪鬼使用不可
12/24　20:00 KOF XI 大会

★プレビジョイカム石岡店
石岡市八軒台3214-1　☎0299-22-6758
12/17　18:00 GGXX SLASH 2on2
◆参加費100円、工場出荷設定、チームあっせんあり

栃木県

★ケアンズ
宇都宮市伝馬町3-21　☎028-636-3100
http://www.good-hill.com/3c2d6d38a2d73fd910208dd2/index_logout.htm
12/3　17:00 GGXX SLASH ランダム2on2
12/4　17:00 GGXX SLASH 大会
12/10　17:00 メルティブラッド 紅白戦
12/11　17:00 メルティブラッド 大会
12/17　17:00 メルティブラッド 大会
◆一人2キャラ使用
12/18　17:00 メルティブラッド 大会
◆闘劇'06に準じたルールで開催予定
※大会はすべてキャラ途中変更不可予定

★ゲームDINO 阪急茨木店
茨木市永代町5 ソシオビル B1　☎072-631-5507
12/3　18:00 鉄拳5 2on2
12/4　17:00 GGXX SLASH 大会
12/10　17:00 ガンダムSEED 2on2
◆3ラウンド先取制
12/11　17:00 北斗の拳 大会
12/17　18:00 鉄拳5 DR 大会
12/18　17:00 GGXX SLASH 大会
12/24　17:00 ガンダムSEED 2on2
◆3ラウンド先取制
12/25　17:00 北斗の拳 大会
12/31　23:30 年越しだよ！鉄拳5 DR 2on2
※ガンダムSEED以外はすべて3本先取制

★タウンスポット 高槻店
高槻市西冠3-1-3　☎0726-75-8530
12/6　20:00 KOF XI 大会
12/13　20:00 鉄拳5 大会
12/20　20:00 ビートマニアIIDX 大会
12/27　20:00 鉄拳5 大会
毎週水曜　17:00 ゾイドインフィニティ EX 大会

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2　☎06-6389-8072
12/3　18:00 GGXX SLASH 大会
12/4　18:00 三国志大戦 大会
12/10　18:00 ガンダムSEED 大会
12/11　18:00 カウンターストライク NEO 大会
12/17　18:00 GGXX SLASH 大会
12/18　18:00 カウンターストライク NEO 大会
12/24　18:00 鉄拳5 DR 大会
12/25　18:00 カウンターストライク NEO 大会

★チャレンジャー 土居店
守口市土井町8-11　☎06-6994-7476
12/11　17:00 KOF XI 大会
12/25　17:00 ガンダムSEED 大会

★チャレンジャー 追手門店
茨木市西安威1-5-21　☎072-643-4444
http://www.d7.dion.ne.jp/~kanon2/outemon/
12/3　15:30 旋光の輪舞 大会
12/14　15:30 ガンダムSEED 大会
12/17　15:30 旋光の輪舞 大会
12/18　15:00 アヴァロンの鍵 弐 魔導競技会
12/28　15:00 ガンダムSEED 大会
12月中旬～末　未定 バトルギア4 大会
毎週土、日曜　12:00 メルティブラッド & 旋光の輪舞 フリープレイ
◆メルブラは500円、旋光は300円、ともに19:00まで
毎週土、日曜　12:00 入れ替え制フリープレイ
◆12:00～16:00、16:00～20:00の入れ替え制、対象タイトルはバトルギア4（参加費1,000円）、ポップン13（参加費600円）
毎週土、日曜　終日 アヴァロンの鍵 弐 フリープレイ
◆参加費1時間1,000円、カード排出6枚固定、受付は9:00～閉店1時間前まで
※フリープレイ以外は参加無料、詳細はHPにて

12/9　25:00 鉄拳5 大会
12/11　15:00 メルティブラッド 大会
12/18　15:00 ガンダムSEED 大会
12/23　25:00 鉄拳5 大会
12/25　15:00 KOF XI 大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル 2F☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/
12/3　16:00 鉄拳5 3on3
◆チーム内同キャラ不可
12/4　13:00 KOF XI 大会
12/4　16:00 KOF'98 大会
12/4　未定 三国志大戦 大会
12/8　19:00 GGXX SLASH ランバト
◆参加費100円
12/10　16:00 クイズマジックアカデミー ランバト
12/11　13:00 旋光の輪舞 2on2
◆チーム内同キャラ不可
12/17　17:00 SFIII 3rd ランバト3on3
12/18　13:00 ギタドラV 大会
12/18　13:00 アヴァロンの鍵 弐 ランバト
◆参加費500円
12/18　15:00 ストZERO3 ランバト 3on3
12/29　13:00 GGXX SLASH ランバト
◆参加費100円

大阪府

★ゲームプラザ OKAIII
高槻市城北町2-11-2　☎0726-71-5123
12/3　16:00 KOF XI 大会
12/7　20:00 三国志大戦 大会
12/10　18:00 アヴァロンの鍵 弐 大会
12/14　20:00 Quest of D 大会
12/18　18:00 鉄拳5 大会
12/21　20:00 三国志大戦 大会
12/28　20:00 Quest of D 大会
毎週土曜　21:00 WCCF 大会 ウルフ杯

★ゲームプラザ オレンジハウス
大阪市東淀川区下新庄6-9-18　☎06-6326-1218
12/5　15:00 GGXX SLASH 大会
12/12　15:00 メルティブラッド 大会
12/23　15:00 ガンダムSEED 大会
12/26　15:00 北斗の拳 大会
毎週火曜　終日 50円2プレイサービスDAY
◆対象タイトルは当日発表

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3　☎072-623-7161
12/4　19:00 GGXX SLASH 大会
12/11　19:00 クイズマジックアカデミー2 大会
12/18　19:00 KOF XI 大会
12/23　19:00 頭文字D Ver.3 大会
12/25　19:00 ガンダムSEED 大会
毎週土曜　25:00 WCCF 大会
毎週土曜　25:30 VF4 FT 大会

『ランブルフィッシュ 2』の東西対抗戦第二弾開催迫る!

根強い人気を持つ『ランブルフィッシュ 2』の、第二回東西対抗戦が開催されるぞ！　去る8月に開催された前大会は、シングル戦、2on2ともに関西勢の勝利に終わったが、果たして今回は関東勢のリベンジはなるのか!?

ディンプス公認・第2回『ザ・ランブルフィッシュ 2』東西対抗戦

●開催日程
2005年12月10日(土)
12:00～……2on2開始
2005年12月11日(日)
12:00～……シングル戦開始
17:00～……東西エキシビジョンマッチ開始

●会場
KO-HATSU（コーハツ）
大阪府大阪市北区天神橋2丁目2-21
コーハツビル1F
TEL 06-6352-3001

●店舗URL
http://www.ko-hatsu.com/

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24　☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=azpress
12/3　21:00 リアルバウト餓狼伝説2 大会
12/4　21:00 ヴァンパイアセイヴァー2 大会
12/10　21:00 スーパーマッスルボマー 大会
12/11　21:00 餓狼 M.O.W 大会
12/17　21:00 サイバーボッツ 大会
12/18　21:00 月華の剣士2 大会
12/23　21:00 鉄拳5 ランバト
12/24　21:00 スーパーマッスルボマー 大会
12/25　21:00 ヴァンパイアセイヴァー2 大会
12/31　21:00 北斗の拳 大会

★アミューズランド ガディス
高岡市下関6-1　☎0766-24-3555
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=goddesshp2
12/3　21:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
◆キャラ固定
12/10　21:00 KOF XI 大会
◆キャラ途中変更可、リーグ戦
12/17　21:00 SFIII 3rd 大会
◆キャラ固定
12/18　15:00 ティンクルスター スプライツ 大会
◆キャラ固定

★レィディビートル
長野県松本市中央1-2-20 五光パーキングプラザ2F　☎0263-39-4000
12/3　15:00 ポップンミュージック13 大会
12/10　18:30 サムスピ 天下一剣客伝&KOF XI 大会
12/17　19:30 GGXX SLASH ランダム2on2
12/24　16:00 クイズマジックアカデミー 大会
12/31　16:00 ガンダムSEED 2on2



滋賀県

★アミューズメントジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2丁目39-22　☎077-573-7717
12/3　19:00 メルティブラッド 大会
12/4　13:00 三国志大戦 大会
12/10　19:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
12/11　15:00 頭文字D Ver.3 大会
12/17　19:00 GGXX SLASH 大会
12/18　20:00 WCCF 大会
12/23　15:00 ガンダムSEED 2on2
12/24　19:00 KOF XI 大会
12/25　15:00 湾岸ミッドナイト2 大会
12/28　20:00 Quest of D 大会
12/31　19:00 鉄拳5 大会
※詳細は店舗にて、電話、FAXでのエントリーは不可

京都府

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地　☎075-316-2675
隔週土曜　17:00 GGXX SLASH 大会

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地　☎0774-43-9030
12/3　14:00 メルティブラッド 大会
12/10　14:00 GGXX SLASH 大会
12/17　14:00 ガンダムSEED 大会
12/24　14:00 メルティブラッド 大会
12/31　14:00 KOF XI 大会

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46　☎075-712-4367
12/4　15:00 GGXX SLASH 大会

★パソピアード東京
大田区西蒲田7-48-13　☎03-3734-9880
http://www.pasopi-tokyo.com/
12/4　15:00 VF4 FT 3on3
12/11　15:00 GGXX SLASH 3on3
12/25　15:00 鉄拳5 3on3
毎週火曜　18:00 GGXX SLASH ランバト
毎週金曜　19:00 鉄拳5 ランバト
毎週土曜　18:00 VF4 FT ランバト
※詳細は店舗、もしくはHPにて

★ゲームニュートン
板橋区志村3-24-3　☎03-3558-9766
http://www.game-newton.co.jp/
12/3　19:00 SFIII 3rd ランバト
12/11　17:00 SFIII 3rd 闘劇種目決定記念3on3
◆チーム内同キャラ不可
12/17　19:00 SFIII 3rd ランバト

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～3F　☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/
12/4　15:00 メルティブラッド 大会
12/11　15:00 GGXX SLASH 大会
12/17　14:00 餓狼 M.O.W 大会
12/18　15:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
12/23　15:00 旋光の輪舞 関東大会予選
12/25　15:00 KOF XI 大会
※餓狼 M.O.W大会以外は参加無料、キャラ途中変更可

★石神井公園駅前センター
練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル 2F　☎03-5393-6284
http://shakujii.jp/ekimae.html
12/3　19:00 KOF XI 大会
◆キャラ途中変更可
12/4　17:00 メルティブラッド 2on2
◆チーム内同キャラ不可
12/17　15:00 GGXX SLASH 3on3
◆チーム内同キャラ不可
12/18　18:00 鉄拳5 3on3
◆チーム内同キャラ可

神奈川県

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ 1F　☎0467-87-8802
http://www.adores.co.jp/
12/17　20:00 鉄拳5 DR 大会
◆未入荷の場合は鉄拳5で開催、受付は12/10から、定員16名、参加無料



新潟県

ゲームセンター テクノポリス
長岡市要町1-8-50　☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html
12/3　終日 メルティブラッド 対戦会
◆12/3、4共に、県内&東京・TRF＠メイドゲーセンより、有名プレイヤーを招集しての対戦会
12/4　15:00 メルティブラッド 大会
◆闘劇'06ルールに準ずる予定
12/11　19:00 ガンダムSEED ランダム2on2
◆コスト450以下限定
12/17　20:30 VF4 FT 大会
12/18　18:30 GGXX SLASH 大会
◆三本先取制
※大会は参加費100円、当日エントリー可。詳細はHPにて

★ゲームセンター GLAD
長岡市城内町1-2-6　☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad/
12/3　14:00 GGXX SLASH レディース大会
◆女性限定
12/18　14:00 GGXX SLASH 3on3
12/23　14:00 北斗の拳 2on2

年越しはゲーセンで

今年は名作格ゲーと共に年越ししよう!

大阪・ゲームプラザVIP茨城店で、『月華の剣士2』と『ストZERO3』の年越しイベントが開催されるぞ。アーケードゲーマーたるもの、たまにはゲーセンで年越しを迎えてみてはいかが？

年越しイベント『月華の剣士2』＆『ストリートファイター ZERO3』大会

●開催日
2005年12月31日（土） 18:00開始

●タイムスケジュール
18:00〜 月華の剣士2 2on2 予選開始
20:00〜 ストZERO3 2on2 予選開始
22:00〜 月華の剣士2 2on2 決勝開始
23:00〜 ストZERO3 2on2 決勝開始

●開催場所
ゲームプラザVIP茨木店
東京都新宿区西新宿1-12-5
お問い合わせ先:0726-33-4818

●参加費
一人100円

12/4 20:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会
12/4 24:00 鉄拳5 大会
12/10 20:00 GGXX SLASH 大会
12/11 18:00 ゾイドインフィニティ EX 大会
12/11 20:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
12/17 20:00 メルティブラッド 大会
12/18 20:00 KOF XI 大会
12/24 20:00 GGXX SLASH 大会
12/25 17:00 ガンダムSEED 2on2



九州・沖縄

福岡県

★MAHODO（マホードー）
北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎093-695-0632
http://zmahodoz.fc2web.com/mein.htm
12/3 18:00 KOF XI 大会
12/10 18:00 メルティブラッド 2on2
12/11 17:00 旋光の輪舞 大会
12/17 18:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
12/24 18:00 GGXX SLASH 大会
12/25 17:00 GGXX SLASH 3on3
※すべて参加費100円、詳細 はHPにて

長崎県

★楽市楽座 佐世保店
佐世保市大塔町1861-12 ☎0956-34-4101
12/4 19:00 WCCF 大会
◆予選リーグ戦、決勝トーナメント制
12/11 14:00 三国志大戦 大会
◆店内対戦モードでトーナメント制
12/18 15:00 ゾイドインフィニティ EX 大会
◆予選リーグ戦、決勝トーナメント制

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255
12/3 18:00 ガンダムSEED 大会
12/4 19:00 GGXX SLASH 大会
12/10 19:00 ビートマニアIIDX 大会
12/11 20:00 鉄拳5 大会
12/17 18:00 アヴァロンの鍵 弐 大会
12/18 17:00 ポップンミュージック13 大会
12/24 19:00 KOF XI 大会

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/
12/3 15:00 メルティブラッド 大会
12/4 15:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
12/10 20:00 VF4 FT 大会
12/11 15:00 GGXX SLASH 大会
12/17 15:00 KOF XI 大会
12/17 20:00 カプエス2 大会
12/18 15:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
12/24 20:00 VF4 FT 3on3
12/25 15:00 GGXX SLASH 大会

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18_4F ☎082-241-8564
12/4 15:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
◆工場出荷設定
12/11 15:00 GGXX SLASH 3on3
◆トーナメント制、チーム内同キャラ不可
12/18 15:00 メルティブラッド 2on2
◆トーナメント制、チーム内同キャラ不可
12/25 15:00 ガンダムSEED 2on2
◆コスト合計1000以内

香川県

★マックスプラザ 善通寺
善通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333
http://www9.ocn.ne.jp/~maxplaza/
12/3 20:00 ガンダムSEED 2on2
12/3 24:00 バーチャロン 大会

12/17 18:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会
12/17 終日 ヴァンパイアセイヴァー 新規プレイヤー対戦会
◆終日1コイン2クレジット設定
12/18 15:00 KOF XI 大会
12/23 15:00 月華の剣士2 大会
12/25 15:00 ストZERO3 大会
12/31 18:00 月華の剣士&ストZERO3 大会
※大会はすべて参加無料、詳細は店舗にて

★セガ 三宮 SANX
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下_404〜407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html
12/3 15:00 ゾイドインフィニティ EX 大会
12/3 19:00 バーチャロン オラタン 5.66 大会
12/4 15:00 サムスピ 天下一剣客伝 ランバト
◆参加費100円
12/10 18:00 KOF XI 大会
◆参加費100円
12/17 18.00 旋光の輪舞 大会
◆参加費100円
12/18 15:00 サムスピ 天下一剣客伝 ランバト
◆参加費100円
12/24 18:00 北斗の拳 大会
◆参加費100円、未入荷時は中止
12/24 18:00 バーチャロン フォース 大会
毎週土曜 15:00 GGXX SLASH ランバト
◆参加費100円
※詳細は店舗にて

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208
12/3 20:00 KOF XI 大会
12/4 15:00 メルティブラッド 大会
12/10 20:00 GGXX SLASH 大会
12/11 15:00 頭文字D Ver.3 大会
12/17 20:00 ガンダムSEED 大会
12/18 15:00 ティンクルスタースプライツ 大会
12/23 20:00 サムライスピリッツ 天下一剣客伝 大会
12/24 20:00 GGXX SLASH 大会
12/25 15:00 クイズマジックアカデミー2 大会
12/31 22:00 年越し音ゲーフリープレイ祭り
◆参加費400円



中国・四国

島根県

★ゲームスポット ハロウィン
出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731
12/10 19:00 メルティブラッド ランバト
12/17 19:00 SFIII 3rd ランバト
12/17 19:00 鉄拳5 ランバト
◆鉄拳5 DR入荷済みの場合はそちらで開催
12/24 15:00 ゾイドインフィニティ EX ランバト
12/24 19:00 GGXX SLASH ランバト



近畿

大阪府

★チャレンジャー ABABA天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23_コア扇町ビル_1F ☎06-6357-6677
12/4 17:00 GGXX SLASH 大会
12/10 17:00 KOF XI 大会
12/11 17:00 メルティブラッド 2on2
◆参加費1チーム100円
12/18 17:00 GGXX SLASH 2on2
◆参加費1チーム100円
12/24 17:00 北斗の拳 大会
12/25 17:00 ギタドラV2 大会
※未入荷、参加者不足などの場合は中止の可能性あり、受付は開始30分前までに店内カウンターにて

★チャレンジャー 京橋店
大阪市都島区東野田5-1-19 ☎06-6135-7610
12/3 18:00 GGXX SLASH 大会
12/10 18:00 鉄拳5 大会
12/17 18:00 GGXX SLASH 2on2
※大会の参加受付は当日開始30分前まで

★ハイテクランド セガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15_MMOビル_1〜2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html
12/4 15:00 サムスピ 天下一剣客伝 大会
12/18 15:00 SFIII 3rd 大会
※すべて参加無料

★KO-HATSU（コーハツ）
大阪市北区天神橋2-2-21_コーハツビル_1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/
12/3 15:00 ランブルフィッシュ 2 ランダム2on2
12/3 16:30 ランブルフィッシュ 2 ランバト
12/3 18:30 サムスピ 天下一剣客伝 ランバト
12/10 12:00 ランブルフィッシュ 2 東西対抗戦
12/11 12:00 ランブルフィッシュ 2 東西対抗戦
12/17 15:00 ランブルフィッシュ 2 ランダム2on2
12/17 16:30 サムスピ 天下一剣客伝 ランバト
12/17 18:30 サムスピ 天下一剣客伝 ランバト
12/18 17:00 北斗の拳 大会
12/23 15:00 サムスピ 天下一剣客伝 3on3
12/24 15:00 旋光の輪舞 大会
12/24 16:30 メルティブラッド 2on2
12/24 19:00 ソウルキャリバーII&III 大会
◆ソウルキャリバーIIIはPS2版での大会を開催
12/25 15:00 サムスピ 天下一剣客伝 2on2
第1、第3日曜 15:00 GGXX SLASH 2on2
毎週月〜木曜 15:00 対戦格闘ゲームフリー対戦会
◆月曜:メルブラ、火曜:ランブル2、水曜:GGXX SLASH、木曜:サムスピ、参加費500円、22時まで

★ゲームプラザ VIP茨木店
茨木市双葉町3-2_双葉ビル_1F ☎0726-33-4818
12/3 15:00 カプエス2 大会
12/4 15:00 メルティブラッド 大会
12/11 15:00 GGXX SLASH 大会

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名 ●主催者 ●参加資格、参加方法 ●ルール ●開催場所 & 日時 ●連絡先 ●イベント担当者名

上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。ユーザー主催の場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締め切り日は毎月５日頃となります。初めて掲載をご希望される場合は、詳細をお知らせしますので、一度編集部までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町 6-1（株）エンターブレインアルカディア編集部 イベント準備会 係
TEL：03-3265-7156　FAX：03-3265-7340
MAIL：location@arcadiamagazine.com

『全国猛者探索委員会』発！

今月の猛者たち

冬の列島に格ゲー熱風が吹き荒れる!?

毎月各所でさまざまなタイトルの大会が開催されていますが、いよいよ闘劇の予選開始が迫って来ていることもあり、今後数カ月は、より大会が盛り上がりそう。行き付けのゲーセンにお気に入りの格闘ゲームを入れてもらえるよう、店員さんに頼んでみるのもいいでしょう。

全国猛者探索委員会最高幹部会

◆ゲームパラダイス パインズ(宮城)
◇ヴァンパイアセイヴァー 大会 10/16・10名
優勝:大内(ジェダ)
2位:始末屋　3位:将軍
◇GGXX SLASH 大会 10/23・17名
優勝:トロット(メイ)
2位:ピンクメン　3位:D、トロット@プリ

◆桜の牧アミューズパーク(茨城)
◇鉄拳5 大会 10/1・11名
優勝:ウニ男(ニーナ)
2位:最速木人
◇VF4 FT 大会 10/8・20名
優勝:キャロ(ジャッキー)
2位:忠吉さん
◇鉄拳5 ランダム2on2 10/17・10名
優勝:今夜が山田　最速木人(飯竜)、某リオ氏(デビルジン)
2位:ぽんぽこぽん/雨号、はじめの独歩
◇KOF 2002 大会 10/29・21名
優勝:fan197リオ♪(アンヘル、アテナ、ユリ)
2位 たまはち　3位:プリキュアの黒

◆プレビジョイカム石岡店(茨城)
◇GGXX SLASH 大会 10/15・39名
優勝:小宮山ヨウ(チップ)
2位:PON　3位:ぴお
◇鉄拳5 ランダム3on3 10/22・12名
優勝:まっくす(フェン)、カオス(レイブン)、茶豆(スティーブ)
2位:ラテンうさぎ、ちょーりー。、組長
3位:ふくろう、パリス、フェロモン

◆ケアンズ(栃木)
◇メルティブラッド 大会 10/2・19名
優勝:三好(アルク)
2位:かおる　3位 フラン・A
◇メルティブラッド 大会 10/15・20名
優勝:N（紅摩、ネロ）
2位:MODEL DD
3位:TRAST、LEN
◇メルティブラッド 2on2 10/16・22名
優勝:モンテカルロ同盟／M氏(さつき)、カネゴン(吸血鬼シオン)
2位:店員N／店員、N
3位:まいまい☆さゆりん/ハレ、フランドール　ふたりはペアルック/Comet、ハミー
◇GGXX SLASH 大会 10/22・18名
優勝:ジャギ様(ジョニー)
2位:HORO　3位:くろしけ、ナオキ
◇アヴァロンの鍵 弐 大会 10/30・15名
優勝:ナナナナミナナミ
2位:ヴェグナ　3位:ヒューイ

◆ゲームセンターリンリン(埼玉)
◇GGXX SLASH 大会 10/1・18名
優勝:TOOL（ザッパ）
2位:KC　3位:夜のスピリット
◇メルティブラッド 大会 10/1・11名
優勝:こーま(メカ翡翠)
2位:とみー　3位:夜のスピリット
◇GGXX SLASH 大会 10/8・33名
優勝:TOOL（ザッパ）
2位 ゆきひろ　3位:道鳥
◇メルティブラッド 大会 10/8・13名
優勝:コーマ(メカ翡翠)
2位:ゆきひろ　3位:ぱよ
◇GGXX SLASH 大会 10/15・20名
優勝:隆(エディ)
2位:今日　3位:アミノ
◇GGXX SLASH 大会 10/22・26名
優勝:かちーた(カイ)
2位:すず　3位:道鳥
◇メルティブラッド 大会 10/22・14名
優勝:ぱよ(翡翠&琥珀)
2位:白狼　3位:とみー
◇GGXX SLASH 大会 10/29・25名
優勝:夜のスピリット(テスタメント)
2位:TOOL（ファウスト）
3位:医者(ザッパ)
◇メルティブラッド 大会 10/29・19名
優勝:フクシマ(ネロ)
2位:まこう　3位:ヨシ

◆埼玉ポピー（埼玉）
◇鉄拳5 3on3 10/1・51名
優勝:FC柏1984／STR（ポール)、こじまっくす☆(ヘイハチ)、りゅーけー(ブルース)
◇KOF 2002 ランバト3on3 10/2・21名
優勝:一人ぼっちに救いの手／fan104、カズヤ、玲奈

◇GGXX SLASH 大会 10/8・32名
優勝:かすみ(ファウスト)
◇メルティブラッド 3on3 10/9・18名
優勝:かすみの弟子達／かすみ(志貴)、かすみの弟子1(暴走アルク)、かすみの弟子2(志貴)
◇SFⅢ 3rd 大会 10/10・17名
優勝:RX（ユリアン）
◇VF4 FT ランバト3on3 10/14・24名
優勝:A・boys／しゃむねこ(ジャッキー)、エド(カゲ)、ひろし(ジャッキー)
◇鉄拳5 3on3 10/22・54名
優勝:ショウにみすてられました／SYO-KI（キング)、ダイバン(キング)、ハマハー（キング)
◇KOF 2002 ランバト3on3 10/23・21名
優勝:チーム文々／文、S.たけし、カズヤ
◇ネオジオ バトルコロシアム 大会 10/30・15名
優勝:ジャスミン

◆ゲームチャリオット五井店(千葉)
◇ガンダムSEED ランダム2on2 10/7・22名
優勝:ツバサ、シスカ
2位:ワト、オグー　3位:ホライズンZ、ガリ
◇メルティブラッド 大会 10/8・23名
シングル戦
優勝:Shadow（赤主秋葉）
2位:まひろ　3位:Kマコト
ランダム 5on5
優勝:永遠@サイネリフ萌え(レン)、Shadow@セージ萌え(赤主秋葉)、だよもん(アルク)、ニシマ(シオン)、ナオ@リコリス萌え～♪(翡翠&琥珀)
2位 アルフ、Arc@アイ萌え、アンパン、景@赤ネリネ萌え、dohn@極情生徒会
◇GGXX SLASH 3on3 10/15・30名
優勝:いさ(ソル)、ブリリン(A.B.A)、けいたるたる(カイ)
2位:あさぎ、まんじ、みつとし
3位:dohn、バイク、かきゅん
◇メルティブラッド ランバト 10/22・20名
優勝:Shadow（赤主秋葉)、カノン(琥珀)、ピンク@ツンデレラ同盟(さつき)、景@極情会計(青子)
2位:dohn@ナナヤン、ヘッポコ@ツンデレラ同盟、アポパン、なんすぅ
3位:かきゅん、Arc@ツンデレ、あさぎ@極情、ナオ@つよきす
◇GGXX SLASH 3on3 10/29・59名
優勝:格闘家がみてる／TOMO（ファウスト）、Shadow（エディ)、ラーク(梅喧)
2位:電脳さん嫌いです／いさ、電脳、Dio
3位:EDIT B／ちゃ、ヅカ、ゆきのせ

◆メッセ102四街道店(千葉)
◇メルティブラッド 大会 10/2・21名
優勝:shadow（赤主秋葉）
2位:メカルコ@バーベナ
3位:わらき屋
◇SFⅢ 3rd 大会 10/8・36名
個人戦
優勝:ぎゅーなべ(ケン)
2位:ピノAB7　3位:はやまんが
ランダム3on3
優勝:ピノAB7(ネクロ)、フェリシダッドリー(ダッドリー)、まるえ(Q)
2位:ぎゅーなべ、マツケン、毛帝
◇GGXX SLASH 大会 10/14・29名
優勝:ロザリオ(ポチョムキン)
2位:ハマショー　3位:ところてん
◇鉄拳5 大会 10/22・11名
優勝:りょー多(レイブン)
2位:ブラ夫　3位:レイザー羅刹門

◆大久保アルファステーション(東京)
◇メルティブラッド 大会 10/2・46名
優勝:カネゴン(吸血鬼シオン)
2位:にく　3位 織
◇GGXX SLASH 大会 10/9・25名
優勝:カルン(紗夢)
2位:桝谷　3位:鬨
◇ネオジオ バトルコロシアム 大会 10/16・18名
優勝:回転王様(Mr.BIG、マルコ)
2位:GORO GORO　3位:いも
◇マヴカプ2 2on2 10/23・32名
優勝:ハヤト+バンピー／☆ハヤト☆(センチネル、ストーム、ケーブル)、たかゆき(センチネル、ストーム、キャプテンコマンドー)
2位:アントルメ/鬼武者、エスパー　3位:マンタイ/みつ、ファントム
◇ガンダムSEED 2on2 10/30・16名
優勝:ダイマン部／墨(Aストライク)、赤白(デュエル・AS)
2位:ボスケラ／カモ、べふぅ
3位:アタマガハル／ユメヤカイ、ステキナクウカン

◆石神井公園駅前センター（東京）
◇GGXX SLASH 大会 10/9・24名
優勝:ラーク(メイ)
2位:白頭領
◇メルティブラッド 大会 10/8・23名
優勝:間桐慎二(ネロ)
2位:間桐桜
◇KOF 2002 大会 10/15・28名
優勝:メガネの父さん、S田さん
2位 ユウヤ、カオン
◇鉄拳5 3on3 10/29・24名
優勝:てっちん(レイブン)、クマリ(ニーナ)、白ジャムおじさん(ロウ)
2位:ウーロンハイ、はいはいわろすわろす、たけし

◆ゲーム ラビリンス(東京)
◇メルティブラッド 大会 10/22・12名
優勝:ラ(吸血鬼シオン)
2位 シグレ　3位:キシマ
◇GGXX SLASH 大会 10/30・16名
優勝:ラークメン(メイ)
2位:かみと桜　3位:水城

◆パソピアード東京(東京)
◇サムスピ 天下一剣客伝 大会 10/9・29名
優勝:ふせますた(ミナ)
2位:Tack
◇GGXX SLASH 3on3 10/16・48名
優勝:厨房まっしぐら　Ota(紗夢)、キメラ(カイ)、XENON(ソル)
2位:ざけんにょ／デブSON、けーた、KON
◇鉄拳5 3on3　10/30・42名
優勝:世界のミスター様とそのファンクラブ会員0001番ユウ、0002番ショウ　ミスター(ファラン)、ユウ(フェン)、ショウ(仁)
2位 ほけっ○ーん／どーん、ばんじー、わるりー

◆ゲームファンタジア茅ヶ崎店(神奈川)
◇GGXX SLASH 大会 10/22・14名
優勝:ヴィス様(ザッパ)
2位:鑑純愛好会部長魔界の王タームラ(A.B.A)

◆アミューズランド ガディス(富山)
◇サムスピ 天下一剣客伝 大会 10/9・14名
優勝:さっぱりんこ(いろは)
2位:ツンデロヲウ　3位:リヲン
◇KOF 2002 大会 10/29・20名
優勝:カット
2位:チャバ王　3位:イノケン、エジョー

◆ゲームセンター テクノポリス(新潟)
◇ガンダムSEED ランダム2on2 10/9・16名
優勝:フィル、ナオフロ
2位:ヒライシ、社長　3位:片桐、TBN
◇メルティブラッド 大会 10/16・12名
優勝:リース(レン)
2位:ナコルルの夜　3位 日野
◇GGXX SLASH 大会 10/23・17名
優勝:エンドウ(メイ)
2位:ぐんそう　3位:ティム

◆エリナ(新潟)
◇湾岸ミッドナイト2 大会 10/29・36名
優勝:JPPまっち
2位:ドリフトマスター　3位:@ZERO

◆ネオアミューズメントスペースa-cho（京都）
◇Duelling the KOF 10/9
・KOF 2002（96名）
優勝:グリーンコーディネーター/キャベツ、ガンピ、お茶@fan177
2位:対人破戒録オノ／大御所、文、アクセル
・KOF 2000（64名）
優勝:おれつよすぎる／ウー@オレ、R.F@オレ
2位:BIGにおまかせ／BIG、フェア
・KOF'98（96名）
優勝:おっぱっちマン／レッドナイフ、リベラ、あき
2位:ラバン／大御所、ガンピ、山ちゃん
◇GGXX SLASH ランバト 10/13・92名
優勝:アロエリーナ(ミリア)
2位:けだこ　3位:ぐしゅ
◇SFⅢ 3rd ランバト2on2 10/15・48名
優勝:EXラスカル／sako（春麗)ハイタニ(ケン)
2位:流派独人用／ピノAB7、滅殺野郎
◇クイズ マジックアカデミー ランバト 10/15・47名
優勝:タイガ
2位 にじいろ　3位:ラウニィー
◇ストZERO3 ランバト2on2 10/16・30名
優勝:コスモの番長オール6／真☆パンスト魔人(元)、ホールスタッフHOT（春麗）
2位:お嬢様M字開脚、クラッシャー、シグマ
◇アヴァロンの鍵 弐 ランバト 10/16・18名
優勝:アリス
2位:イーノ　3位:モヘ
◇VF4 FT ランバト 10/22・18名
優勝:博士(ジェフリー)
2位 You
◇鉄拳5 大会 10/23・23名
優勝 漢の子(吉光)
2位:えむお　3位:ヤキメシ
◇GGXX SLASH ランバト 10/27・88名
優勝:おみと(ジョニー)
2位:P.C　3位:がる
◇闘劇M.O.W 大会 10/29・23名
優勝:ヨシミズ(ドンファン)
2位:キン距離大先生　3位:いちろー

◆GAME DINO 阪急茨木店(大阪)
◇ポップンミュージック 大会 10/2・11名
優勝:おいちょん
2位:S　3位:モン
◇ガンダムSEED 2on2 10/11・14名
優勝:モグラーズ(カラミティ、ルージュ)
2位:レプー　3位:岡軍団
◇GGXX SLASH 大会 10/23・20名
優勝:れんだ(ブリジット)
2位:ゆういち　3位:QP
◇ガンダムSEED 2on2 10/29・16名
優勝:レンやき(Fインパルス、ルージュ)
2位 DXトップランカー　3位:たつゆう

◆KO-HATSU（コーハツ）(大阪)
◇メルティブラッド 2on2 10/8・29名
優勝:強キャラCHU　どれみふぁでぐち(シオン)、コウ(赤主秋葉)
2位 涼風はツンデレ／まふゆさん、まるす
◇サムスピ 天下一剣客伝 2on2・32名
優勝:飛翔兎(いろは)、キース(天草)
2位:とれとれえもん。、ダモス
◇サムスピ 天下一剣客伝 ランバト 10/15・33名
優勝:ダモス(蒼月)
2位:カイ　3位:あぶあぶ

◇GGXX SLASH 2on2 10/16・25名
優勝:牛ふぁ（カイ)、コウ(ソル)
2位:かえる、びっく
◇旋光の輪舞 大会 10/22・15名
優勝:みどり@むねきゅん(カレル・B)
2位:でばいす@ドキュソ
◇メルティブラッド 大会 10/22・26名
優勝:オカジー（紅摩）
2位 音夢よりことりのがいい
◇サムスピ 天下一剣客伝 2on2 10/23・31名
優勝:キース(天草)、しわき(覇王丸)
2位:和辻、ゆた
◇ランブルフィッシュ 2 ランダム2on2 10/29・13名
優勝:イギー（グリード)、中毒(ラッド)
◇ランブルフィッシュ 2 ランバト 10/29・13名
優勝:K.O（タイフォン）
2位:イギー　3位:毒
◇サムスピ 天下一剣客伝 ランバト 10/29・25名
優勝:気分屋気侭(アースクエイク)
2位 さるすべP　3位:タム=リン

◆チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)
◇サムスピ 天下一剣客伝 大会 10/1・10名
優勝:とれとれえもん(骸羅)
2位:あまくそ　3位:和汁
◇GGXX SLASH 大会 10/2・17名
優勝:佐々木(エディ)
2位:foorai　3位:ロズ
◇メルティブラッド 3on3 10/9・36名
優勝:ニーソとWツンデレ／nakoo（吸血鬼シオン)、G01（秋葉)、元祖錦神の弟子(赤主秋葉)
2位:辻井はようじょ/SBT(暴走アルク)、高屋敷末莉(アルク)、北野スオミ(暴アルク)
3位:はいてない同盟／ノーパン(紅摩)どれみふぁでぐち(都古)、ロゼ(青子)
◇ガンダムSEED 2on2 10/10・10名
優勝:ゲンジサン／ブラッド(Aストライク)、999（ルージュ)
2位:テンSEED／ヴァイス、コウイチ
3位 アカギさん／601、777/
◇GGXX SLASH 2on2 10/16・42名
優勝:食物繊維　アロエリーナ(ミリア)、へちま(ジョニー)
2位 梅ダコ団／foorai、A.W　3位:エウレカエイト／グレ番、クルー
◇MJ2 大会 10/30・15名
優勝:BLACK　BLAKER
2位:仮姿…闇紳μ　3位:弧月蒼夜

◆チャレンジャー関大前店(大阪)
◇GGXX SLASH 大会 10/1・29名
優勝:TOMOI（ザッパ）
2位 ANG　3位 エース
◇三国志大戦 大会 10/2・16名
優勝:コモン野郎、ズロース
◇メルティブラッド 大会 10/8・15名
優勝:にゃんこ(ワラキア)
2位:のりべん　3位:T
◇ガンダムSEED 大会 10/9・20名
優勝:ガンダムNEET
2位:廃人連合軍　3位:TANE
◇GGXX SLASH 大会 10/15・18名
優勝:けだこ(メイ)
2位:エース　3位:ANG
◇メルティブラッド 大会 10/22・10名
優勝:かませ鹿(ネロ)
2位 のりべん　3位:ななす
◇GGXX SLASH 大会 10/29・18名
優勝:けだこ(メイ)
2位:園児　3位:カンキチ

◆チャレンジャー土居店(大阪)
◇VF4 FT 大会 10/8・12名
優勝:イチロウタ(カゲ)
2位:アラキ　3位:ヤスダ
◇ガンダムSEED 2on2 10/16・36名
優勝:ロン(Sストライク)、大ちゃん(Aストライク)
2位:パーパ、パーパの相方　3位:ちりちり、ショーゲン

◆チャレンジャー追手門店(大阪)
◇ガンダムSEED 大会 10/12・10名
優勝:故・吹奏楽団(Sストライク、ブリッツ)
2位:げきめつ☆げきめつ隊(ルージュ、Fインパルス)
◇旋光の輪舞 大会 10/15・13名
優勝:かがり(ファビアン・A)
2位:ふよう(チャンポ・B)　3位:でばいす氏(カレル・B)
◇メルティブラッド 大会 10/23・10名
優勝:ガレ(紅摩)
2位:ブリニ(琥珀)
◇ガンダムSEED 大会 10/26・20名
優勝:ねしん(Fインパルス)、ワサビ(ブリッツ)
2位:ワサビの敵(フリーダム、ストライク(バズーカ))

◆ゲームプラザ VIP茨木(大阪)
◇ネオジオ バトルコロシアム 大会 10/1・10名
優勝:SMK-01（庵、キム）
2位:SIN　3位:ジュン
◇カプエス2 大会 10/2・27名
優勝:ナカニシ(ケン、ガイル、サガット・C)
2位:馬　3位:D.K
◇カプエス2 ランダム3on3 10/2・24名
優勝:キンハァ、ライ、シグマ(サガット、豪、キャミィ・K)
2位:チャリ、ヒラタ、よしろう
◇ランブルフィッシュ 2 大会 10/8・12名
優勝:K.O（タイフォン）
2位:J　3位:ゾンビ
◇カプコンバトルロワイヤル 10/10
優勝(総合結果):sako
2位:ネコノヒ　3位:ハイタニ
◇GGXX SLASH 大会 10/16・28名
優勝:ルナ(メイ)
2位:○　3位:ロゼ
◇ヴァンパイアセイヴァー 大会 10/22・14名
優勝:CAA（ザベル）
2位:bow　3位:だら
◇月華の剣士 ランダム2on2 10/23・16名
優勝:黄飛鴻(李)、MEG（守矢）
2位:おーの、TGno2　3位:でー、YB
◇SFⅢ 3rd 大会 10/29・10名
優勝:エクセル(まこと)
2位:SQ　3井:俺コン
◇ストZERO3 大会 10/30・17名
優勝:カントナ(ザンギエフ)
2位 DARK　3位:マジカル

◆ハイテクランド セガ アピオン(大阪)
◇サムスピ 天下一剣客伝 大会 10/9・29名
優勝:ダイゴウジ ガイ(タムタム)
2位:あがーい　3位:ラーメンマン

◇ハイパーストⅡ 大会 10/29・20名
優勝:だんじりダルシム(ダルシム・X)
2位 ねこはし　3位 さいとう

◆セガ 三宮 SANX（兵庫)
◇GGXX SLASH ランバト
10/1優勝:ヲシゲ(ミリア)
2位:AKR　3位:BSE
10/8優勝:BSE（スレイヤー）
2位:サ☆ト☆シ　3位:ヲシゲ
10/15優勝:壁際のDC（ジョニー）
2位 BSE　3位:タマ
10/22優勝:よっさん(イノ)
2位:ススム　3位:プラプラ
10/29優勝:壁際のDC（ジョニー）
2位:BSE　3位:プラプラ
◇サムスピ 天下一剣客伝 大会 10/2・29名
優勝:中尉(右京)
2位:しわき　3位:ティシュー
◇サムスピ 天下一剣客伝 大会 10/16・24名
優勝:和辻(ミナ)
2位:ゆた　3位:いまいち
◇サムスピ 天下一剣客伝 ランダム 3on3 10/30・33名
優勝:自主規制(半蔵)、中尉(右京)、キース(天草)
◇ランブルフィッシュ 2 大会10/2・10名
優勝:わちゅぢ(ガーネット)
2位 K・O　3位:K・I
◇ネオジオ バトルコロシアム 大会 10/16・12名
優勝:あべ(Mr.BIG、アイ)
2位:もるどふ　3位:オダワラ ゲン
◇バーチャロン オラタン5.66 大会 10/1・18名
優勝:うるく(エンジェラン)
2位:とんぬら　3位:やすマス
◇ゾイドインフィニティ EX 大会 10/15・26名
優勝:リュニオン(ゴジュラス・ジ・オーガ)
2位:K　3位:あーきい
◇バーチャロン フォース 大会 10/29・36名
優勝:ぞりんにゅ（JANE)、ジャン(JANE)
2位:社、鍋　3位:勇者、T.T大明神

◆ゲームスポット ハロウィン(島根)
◇GGXX SLASH ランバト 10/8・19名
優勝:汚肉(ソル)
2位 肉球　3位:H
◇ゾイドインフィニティ EX ランバト 10/15・13名
優勝:ヤマザナドゥ（BT）
2位:ロオモーン　3位:シオリ
◇メルティブラッド ランバト 10/15・10名
優勝:よしろう(志貴)
2位:出雲D！　3位:メシアン
◇SFⅢ 3rd ランバト 10/22・10名
優勝:あべC（ダッドリー）
2位:ツンツン　3位:おたまはん

◆ファンタジスタ(岡山)
◇メルティブラッド 大会 10/2・13名
優勝:山本(アルク)
2位:よそ　3位:腐乱拳
◇サムスピ 天下一剣客伝 大会 10/9・26名
優勝:久(風間火月)
2位:真人　3位:竹村
◇VF4 FT 大会 10/15・17名
優勝:アルマジロ弟(リオン)
2位:ぶっさし　3位:どんあき
◇GGXX SLASH 大会 10/16・20名
優勝:よっさん(イノ)
2位:つぶ　3位:腐乱拳
◇サムスピ 天下一剣客伝 大会 10/23・21名
優勝:ほうる(閑丸)
2位:久　3位 ウィル
◇VF4 FT 3on3 10/29・30名
優勝:地方のゴミ／ホームステイアキラ(アキラ)、どんあき(アキラ)、ちぇ（ラウ）
2位:勝ちたボーイ／少年、たつお、べ～んず
3位:武将劇場/単純、ぶっさ、みくり　みのる屋/草風、JB、がちゃ
◇GGXX SLASH 大会 10/30・26名
優勝:つぶ(A.B.Aああああああああああああああああ)
2位 腐乱拳　3位:よっさん

◆プロバックス JOYサンモール店(広島)
◇サムスピ 天下一剣客伝 大会 10/2・18名
優勝:剣学者(ガルフォード／真)
2位:タカネコ　3位:TAISHO
◇鉄拳5 大会 10/9・11名
優勝:デニーロ(リー)
2位:コジロー　3位:やす
◇GGXX SLASH 3on3 10/16・50名
優勝:ダイニングBAR／JUNKIN　アーサー（ポチョムキン)、無理52（ジョニー)、シコルスキー（ソル)
2位 おまえら弱すぎ(・∀・)／アルフ、にゃ、こう
3位:ベートーベンは仲間を呼んだ!／D、ふくめんユーリ、2号
◇メルティブラッド 大会 10/25・32名
優勝:ガルシア(ワラキアの夜)
2位:DIK　3位:もちゃ
◇ガンダムSEED 2on2 10/30・36名
優勝:ミアもうちょ→／バイパンよてい(ジャスティス)、メイドじょうれん(ストライク・BR)
2位:ランデブー／まっちゃ、糸くず
3位:魂の平静-アタラクシア-／チキン、インチキン

◆アミューズメントスペースMAHODO(福岡)
◇メルティブラッド 2on2 10/9・44名
優勝:ジョルジュ長岡／おっぱい右(秋葉)、おっぱい左(レン)
2位 かずゆき様とへたれナイフ男／かずゆき、パロ・スペシャル
3位:OTL／kuro、ヤクモ　鼻毛がどうも伸び盛り／鶴介@超キャベツ、ほ～せんか@コメットチャーハン
◇サムスピ 天下一剣客伝 大会 10/15・26名
優勝:テキトー（バサラ）
2位 世界の○田　3位:キラ・トマト、ヤズチ@GOE
◇GGXX SLASH 大会 10/22・32名
優勝:蒼い人(ディズィー)
2位 TAK@Happy birthday お兄ちゃん　3位:ゆーいち
◇旋光の輪舞 大会 10/29・20名
優勝 S（櫻子・B）
2位:AO　3位:SHU2

◆楽市楽座佐世保店(長崎)
◇ゾイドインフィニティ EX 大会 10/16・20名
優勝:カズヒロ
2位:コウイチ　3位:TAKAO
◇アヴァロンの鍵 弐 大会 10/23・11名
コリアーノ、輝
2位:ヴィイ、トリアエズ

今月の猛者紹介！

今月は、広島・プロバックスJOYサンモールで10月16日に開催された『GGXX SLASH』の3on3の大会結果をお届けします。稼動後一カ月という好条件で、当日は50名のプレイヤーが参戦！

激戦を制したのは、写真の【ダイニングBAR JUNKIN】の三人。この調子で、ぜひとも闘劇予選にも参加して、勝ち上がってもらいたいです！



【ダイニングBAR JUNKIN】の三人。左から、シコルスキー、無理52、アーサー。おめでとう！

http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html

ハイスコア全国集計

10月16日 締め切り分

HI-SCORE

ただのクリアでは物足りない

そんな想いから始まったのかもしれない。

ここにいる自分を認めてもらうため。

あいつには絶対負けたくないから。

ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

サムライスピリッツ 天下一剣客伝(報奨金)

順位	スコア	ネーム	店舗
TOP SCORE	1,559,300	祝！PC版東鳩2,18禁化記念。KOL	ハイテクセガ盛岡(岩手)
2位	1,537,700	もういいよ。AAZ	えの木(高知)
3位	1,422,800	アナウメマン1号㊗CLC今度は年末？	GAME'S MILK(京都)
4位	1,389,000	プチてんし 神羅第三弾はガチ！	ゲームプラザ・ショールーム＆SPOLA九品寺合同集計
5位	1,238,700	三浦あずささんにハァハァ BUI	GAME'S MILK(京都)

傀儡回し壱の幕で稼げ！

四人の新キャラに六人の復活キャラ、そして前作からの31人で合計41キャラと選択の幅はますます広がっている本作。さらに六つのスピリッツも選択できるため、稼げるキャラを見付けるのも大変だ。

今回集計の稼ぎ頭は新キャラである「機功おちゃ麻呂」となっている。これはコマンド投げである"傀儡回し"を壱の幕だけで止めるとダメージはごくわずかなのに、スコアが800点加算されるため、ひたすらこれを狙っていくのが最も効率がいい稼ぎということになっているようだ。

また、CPU戦の難度については比較的低めで、相手の起き上がりに傀儡回しをタイミングよく重ねていけば、その繰り返しだけで十分パーフェクトも可能なほどだ。状況的にはいわゆる"投げハメ"なので、最初の1回さえ決まれば高確率でパーフェクトボーナスが獲得できるということだ。

ほかにはとどめを武器飛ばし技にし、"お祭り試合"を発生させるのも、忘れてはいけない要素。とどめを武器飛ばし(破壊)、連斬、秘奥義、一閃、超斬りにすると双六乱入の確率が70%アップするからだ。これが発生すると双六が乱入し、CPU戦が一人分増えるため、大きく稼げるのはいうまでもないだろう。

今回の集計は実に初回らしい混戦となったが、ご覧の通り2位に約2万点差を付け、もはやおなじみ？の「KOL氏」がトップに輝いた。しかし2位の「AAZ」氏もこれまで格闘ゲームのスコアアタックでは数々の結果を残してきた猛者。次回以降もこの両者を中心に激戦が繰り広げられるのは間違い無い。

鋳薔薇

1P側

22,888,630

お茶まにあ-KMT

ゲームプラザ･ショールーム＆SPOLA九品寺合同集計

2P側

22,139,870

Y.S.333

ゲームプラザ･ショールーム＆SPOLA九品寺合同集計

鋳 I 薔 BA 薇 RA

すべてはボスの機嫌次第!?

またしても「KMT」氏、「Y.S.333」氏が【1P側】、【2P側】でトップスコアをたたき出し、熊本勢が強さを見せ付けた結果となった今回の集計。

1P側に注目してみると、点効率の方は6ボス前に1700万点で、クリア時にこのスコアということで、パターン的にはやや頭打ち感が漂ってきている。

また、50万点差の2位にはラスボス第2形態で746万点を稼ぎ出した「ACR」氏が控えている。次回の集計でも「KMT」氏がトップを守れるかどうかは微妙なところまできている。さらに熱が上がるのは間違い無い。

斑鳩

イージー

32,638,440

石の上にも三年半 MKN-たっきゅん

個人申請 ハイテクランド ミカド(東京)

斑鳩

挑戦の果てに何が見えるのか？

発売当時、多くのプレイヤーに大きな衝撃をもたらした『斑鳩』。

三つ用意されたモードの中でも難度が低く、プレイ自体は比較的安定するといわれているイージーモードだが、ライバルが不在の中、スコアラーの間で"イージー神"と呼ばれる「たっきゅん」氏が連続して更新に成功している。

ホーム店舗をハイテクランドミカドに変えたことにより、Aボタンの秒速20連を装備した環境でプレイできるようになったことも、更新に一役買っているようだ。

これがどのような恩恵をもたらすかというと、例えばステージ4ボスではこの連射を使用すると81秒残しの安定度が上がることなどが挙げられる。地味ではあるが随所で点数とプレイの安定性が上がるのは大きい。

ただし、このスコアのプレイではステージ5中盤の長元坊の早回しはベストではなく、5機しか出現させられなかったため（1機出現で4チェーン）約10万点が落ちているのが唯一惜しまれる点だ。これに関しては座標合わせも微妙で、シビアな場所の一つなので仕方無しというところだろう。

本人によると『3面以降がまだまだ甘いです』とのことだが、点効率とパターン面での伸びしろは残りわずかであることは間違い無いだろう。

また、1面ラスト、3面分裂、4面くだりのパターンに関しては、改良の可能性が無いわけではないとのことだが、現実の成功率などを考えれば現状のパターンがほぼ最終形といえるだろう。

他者とのトップ争いではなく、完全に自分との戦いとなっているといえるが、年単位で目指す究極のスコアを、われわれも見守っていこうではないか。

蒼穹紅蓮隊

鵰牙

44,904,599

中野龍三

個人申請 ハイテクランド ミカド(東京)

蒼穹紅蓮隊

ラスボスまでノーミスが実現

これまではランクを下げるために途中で残機をつぶすパターンが主流だった本作。現在ではラスボスまでノーミスで進むパターンが確立され、大きな得点元であるボムボーナス（1発約65万点）が毎プレイ平均20回ほど取れるようになったことが、安定して更新している理由だ。さらにロックオンのパターンの面でも進化し、合計で数十万ほどスコアが上がっている。

道中ノーミスをあきらめずに実現した「中野龍三」氏に拍手を贈りたい。

ハイスコア全国集計

10月16日 締め切り分

HI-SCORE

全国1位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ギルティギア イグゼクス スラッシュ		35,821,000	FJC じゃあツンデレ枠は僕が	個人申請 ハイパーネオ イクタ（福岡）
ポップンミュージック 13 カーニバル	コアコア	383,798	ZESICA	GAME'S MILK（京都）
	ゴーゴー	391,895		
	チャキチャキ	387,915		
	バリバリ	391,206		
	ピコピコ	391,751		
	フワフワ	392,598		
	Hゴーゴー	369,318		
	Hチャキチャキ	389,344	アニー	ゲームランド おにごっこ（三重）
	Hフワフワ	388,565	おっちー	
旋光の輪舞 NEW Ver.	カレル・ヴェルフェル	49,448,460	黒ブラ	えの木（高知）
	ベルナ	38,998,500	D.S.麻生@ ベルナピンキー製作中	個人申請 セブンアイランド（神奈川）
	ミカ・ミクリ	49,257,110	真紅のツインテールで 頬をベチンとされたい	グッデイ21（東京）
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2	C1外回り	2' 51" 943	MSR@マサキ	イミグランデ 相模原店（神奈川）
	C1内回り	2' 51" 913	Shun@MSR	
	新環状右回り	4' 32" 002	SNQ	
	箱根往路	2' 10" 948	ジャム@ 断公九ドラ1愛好会会長	
機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.	シングル	36,660	ダイスケ@ カガリよりつかさタン	個人申請 Do21（秋田）
	チーム	61,890	ヒビキ K助	ゲームBOX.Q2（愛知）
ネオジオバトルコロシアム		26人	一竜新琴似店宴会サービスするよ by綾波	GAME41（北海道）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	シオン	3,537,200	「T.B、海面どうする?」「問題ない!」	デイトナⅢ（埼玉）
	ネロ・カオス	3,186,100	ウソスコアネーマー T.B	
	メカヒスイ	3,170,400	KOL（東鳩2待ち）	
	ワラキアの夜	3,216,700	マギ「T.Bのライトニング全一」否決!	
	遠野志貴	5,015,300	いいんちょかわいいよ いいんちょハァハァ	
	吸血鬼シオン	4,621,100	届かないユメを追う T.Bアーム	
	七夜志貴	5,137,300	愛佳たんかわいいよ 愛佳たんハァハァ	
	蒼崎青子	3,241,000	そうやってライトニングから逃げているのね	
	猫アルク	3,836,400	絶!対!領!域!	
	暴走アルクェイド	4,054,000	NER氏JETおめ! T.B引っ越しおめ!	
	琥珀	4,028,600	パターンKOL! 使徒です!	
	翡翠&琥珀	4,017,000	オレコマンダー使用は 連付き?連無し?	
	翡翠	3,575,400	フィーナ・ファム・アーシュライト	
	軋間紅摩	5,802,800	さらばT.B。 仙台でも頑張れよ。	
翼神	EAGLE	1540京8220兆1433億8724万0680	黒はにわ@ 乙カレル	個人申請 フロンティアランド 西新宿店（東京）
バトルギア4	初級順走	2' 15" 510	NJA.	ジョイテックスクエア 中川店（愛知）
	上級順走	2' 58" 915	SCHI	
	中級順走	2' 32" 328	5665	
	弩級逆走	3' 15" 078	HISU	
	超上級順走	2' 17" 854	C.AO	大久保アルファステーション（東京）
	弩級順走	3' 05" 187	8110	
ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY	ASAP	7,940	CRASS	ピタゴラスMQ（和歌山）
	BeForU	6,880		
	BEMANI	6,913		
	INSTRUMENTAL	6,430	HIRO-C	
	REFINED	7,661		
サイヴァリア2	バズ	209,101,700	OZN-ENST@ 2周ALLって何?	ゲームファクトリーマグマ 川越店（埼玉）
テトリス KIWAMEMICHI	テトリス	10,395,313	なごみ系UMC（ふにゃっこ）	トライアミューズメントタワー（東京）

講評

今回は**ギルティギア イグゼクス スラッシュ**から解説。使用キャラは、これまでのシリーズでも最高得点キャラだったチップ。

M.O.Mモードでの稼ぎはゲージための効率と勲章の回収率がキモ。個人申請ハガキによるとフィーバー中はしゃがみK×nから万鬼滅砕を当てていくのが基本方針で、この万鬼滅砕を2P側から当てると通常より勲章を多く回収できるとのこと。また、CPU一人あたり180万点を稼げるので、3800万点以上のスコアが目標とのことです。

機動戦士ガンダムSEED連合 vs. Z.A.F.T.の【シングル】は、難度も高いが敵のコストも高い〈私服キラルート〉に変更してのスコアになっています。また、【チーム】の方はジャスティス×2というチーム構成。ひたすらチャージショットを使い、クリアタイムを縮めていくことに主軸が置かれてきているようです。

本作において、ルール告知と集計開始が前後してしまったことを、この場を借りてお詫び致します。

旋光の輪舞 NEW Ver.は早くも更新されているキャラが半分以下になってしまいました。しかし、ベルナのトップには「D.S.麻生」氏が台頭してきています。

プレイ内容に関してはノーマル、ファイナルともにボスを全部破壊した上で、タイムと体力をどれだけ残せるかの勝負。もはやスコアを決めるのは運のみか?

ザ・ランブルフィッシュ2は、珍しくえの木以外の店舗

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア(高得点、タイムなど)を募集中です。

■申請方法

その1:当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2:本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナーあてに送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。

※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請は、官製ハガキやFAX (03-3265-7340)でも受け付けます。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること(部門によっては二人になる場合があります)。

2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4:大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名	怒首領蜂
集計部門(キャラ・コースなど)	ストーリーモード
スコア(タイム)	23,646,800
面数	全25面ALL
難易度	工場出荷設定(完全ノーマル)
備考	うさぎ使用　残×5 連付き(シンクロ30連)　同付き
達成日	2003年　12月　31日
得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)	残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。 道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、 永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、 クリアするタイミングが重要です。 点効率は1面クリア時……約84万 10面クリア時……約1,020万 20面クリア時……約1,750万です。
ゲームセンター 名前	アミューズメント アルカディア
ゲームセンター 電話	03-5433-71××
住所	東京都世田谷区若林1-18-××
スコアネーム(最大20文字)	TKN-NSK
以上のスコアを記録したことを証明します。	
店長	鈴木 雅弘　㊞

← 個人申請ハガキ記入例

お詫びと訂正

アルカディア12月号(No.67)において、過去のスコアを更新していないものを全国一位として掲載していました。下記タイトル・部門の正しい最終スコアは以下の通りとなります。また、『TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT』【WORLD-MASTER】にて集計漏れがありました。ここに訂正すると共に、関係者の皆さま、読者の皆さまにお詫び申し上げます。

9月19日時点の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.	チーム	59,790	ヒポ&ポヒ	ゲームスタジオキューブ（東京）
頭文字D ARCADE STAGE Ver.3	土坂 往路	2'37"868	シュン	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY	CLUBBING	6,292	PUGY-A	アミューズメントパークスガイ（北海道）
	FURIOUS	7,987		
	J-STYLE	7,442		
	RAVE-UP	8,023		
	FESTA	6,284	AHORI.	ピタゴラスMQ（和歌山）
TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT	WORLD-MASTER	7' 01" 20	CYR-せたろ〜	個人申請 シルクハット本厚木店（神奈川）

鉄拳5 Ver.5.1	キング	1' 58" 18	ALZ-マスクド㊞	GAME'S MILK（京都）
	ヨシミツ	1' 32" 03		
	ニーナ	1' 38" 95		
	フェン	1' 58" 63		
	ジュリア	2' 21" 46	アナウメマン6号㊞ 最近ヤル気ナシ	
	レイ	1' 51" 21	アナウメマン4号㊞	
	レイヴン	1' 45" 01	ALZ-マスクドJ.T㊞	チャレンジャー ABABA天神橋店&チャレンジャー 京橋店合同集計
	ジン	1' 01" 75		
	ポール	0' 57" 65		
	マードック	1' 21" 91		
	カズヤ	1' 21" 43	目標エイシンバーリン 京都1200m	
頭文字D ARCADE STAGE Ver.3	妙義左回り	2'52"894	RRL-渋谷英毅	イミグランデ 相模原店（神奈川）
ザ・ランブルフィッシュ2	オービル	1,051,450	モカ夫	えの木（高知）
	ハザマ	1,162,290		
	ボイド	1,148,710	九	個人申請 アミューズメントパークNASA（長野）
サムライスピリッツ零SPECIAL	タイム	2' 53" 92	とんえち@クロミ様ありがと〜！黒♪×99	ゲームBOX.Q2（愛知）
TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT	WORLD-EASY	1,172	今のパターンでキマった事がない　A.S	デイトナⅢ（埼玉）
	CLASSIC-SHIRASE	レベル616	マッキ上等兵	えの木（高知）
ゴースト・スカッド Ver.A		1,190,440	TYO-チョイ@Gun-Powers	個人申請 Hey（東京）
トライジール		5,539,700	ぱにーに	GAME'S MILK（京都）
エスプガルーダ	タテハ	72,356,730	エスプガルーダ2発売記念@D.S.麻生	個人申請 セブンアイランド（神奈川）
ケツイ 絆地獄たち	裏2周目タイプA	483,796,840	カニ空気読めよ！by㊍㊎	マットマウスパート㊞（神奈川）
メタルスラッグ2		9,268,640	ゴースト骨塚	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店（鹿児島）
魔法大作戦	ミヤモト	3,837,980	戦国人	ゲームセンタードリーム&ダウンタウン合同集計
マイティ！パン	パニック	2,702,800	DAB.S	デイトナⅢ（埼玉）
ストライカーズ1999	X-36	3,533,900	猫股	個人申請 ハイテクランド ミカド（東京）
セクシーパロディウス	イワン	6,949,100	AXIOM-H.Y㊞	チャレンジャー ABABA天神橋店&チャレンジャー 京橋店合同集計
ストライカーズ1945Ⅱ	震電	3,230,200	M.T	大久保アルファステーション（東京）
龍虎の拳2	Mr.BIG	3,705,310	D.I	ゲームプラザキューティ（大阪）

からトップが出ています。

【ボイド】はギリギリまでサニーフィンガーを当て続け、最後にO.A.でフィニッシュするという方針。たとえパーフェクトを取れなくても、得点が高いサソリMAX状態でのO.A.は必ず当てるようにしているようです。

ついに3分を切った**サムライスピリッツ零スペシャル**は、ジャンプ強斬りを深めに重ねてから、強斬りを当てる戦法が中心。また、天草戦の2本目で確実に絶命奥義を当てるなど、敵キャラに応じてさまざまなパターンで攻略しているのに大きく驚かされました。

エスプガルーダは『ほぼ理想通りにつながった』とのコメント付き。

また、5-1で点数がアップする謎の現象が確認されているようです。

ハイスコア 全国集計

10月17日時点

HI-SCORE

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ここは、全国のハイスコア店舗が申請するスコアを掲載するコーナー。幾多のハイスコア集計店舗によって築かれてきたこのコーナーだが、次号でのリニューアルより全国一位スコアのみの掲載となり、終了する。ハイスコア集計店舗の住所などの情報は一覧として掲載されるので、スコアラー諸氏は参考にしていただきたい。

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズル!虫姫たま	14,690,500	LOG	ALL 6-6
2	トライジール	5,390,370	トラキチUMC（ふなっこ）	ALL 通常機体 1P側 100%×6
3	スピカアドベンチャー	2,409,610	猿ゴルファープロ	ALL 上コース（ABCE）
4	スピカアドベンチャー	5,527,240	UMC（鮒子不名雄Ⓐ）	ALL 真ん中コース（ABDFH）
5	ロストワールド	8,579,700	武紳	ALL

ゲームセンタードリーム&DOWN TOWN合同集計

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17東口ビルB1 ゲームセンタードリーム 宮城県仙台市青葉区中央1-7-6吾妻ビル1F DOWN TOWN ☎022 224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	魔法大作戦（ミヤモト）	3,837,980	戦国人	ALL 連付 1周192万（ドリーム）
2	鋳薔薇（1P側）	12,004,040	クリアしただけ	ALL（ダウンタウン）
3	ポップンミュージック 13 カーニバル（フワフワ）	380,356	ONE	ALL NORMAL（ダウンタウン）
4	ポップンミュージック 13 カーニバル（コアコア）	382,913	ONE	ALL NORMAL（ダウンタウン）
5	ポップンミュージック 13 カーニバル（ピコピコ）	385,972	ONE	ALL NORMAL（ダウンタウン）

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ 1945PLUS	476,700	H.KODA	1-5 フォッケ
2	ストライカーズ 1945PLUS	741,600	H.KODA	1-7 スピッドファイア
3	ストライカーズ 1945PLUS	494,800	やったあ――	1-5 フィアット
4	ミスタードリラー グレート（インド）	607,015	穴うめ	ALL ノーミス
5	虫姫さま	2,760,457	閉店5分前	2面 ウルトラ

グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	旋光の輪舞 NEW Ver.（ベルナ）	38,155,340	ERO@まだまだ愛が足りません	ALL 連付
★	旋光の輪舞 NEW Ver.（ミカ・ミクリ）	49,257,110	真紅のツインテールで頬をペチンとされたい	ALL 連付
3	パズル!虫姫たま	17,313,900	BOS.U	6-6クリア 1Pプレイ
4	パズル!虫姫たま	15,150,500	Y城 ゲ ー ム や れ や!!!!!!!!!by店	6-6クリア 1Pプレイ
5	パズル!虫姫たま	4,526,100	tarou	4-3 1Pプレイ

デイトナⅢ

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビル B1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	マイティ・パン（パニック）	2,702,800	DAB.S	ALL 連付 残0
★	テトリス・ザ・グランドマスター3（WORLD-EASY）	1,172	今のパターンでキマった事がない A.S	ALL
3	テトリス・ザ・グランドマスター3（WORLD-MASTER）	6'58"51	麦ふぁ～うまいよ A.S	ALL Master ST、SK銀
4	ストライカーズ1945Ⅱ（フライングパンケーキ）	3,336,900	AWA	ALL 連付 1周159万 ノーミス B×9
5	SDガンダム ネオバトリング	1,428,400	T.B	ALL 連付

GAME 41

北海道札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F ☎011-751-9772

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY（FURIOUS）	7,987	PUGY-A	ALL 3704-579-46-1-16
2	ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY（CLUBBING）	6,292	PUGY-A	ALL 2925-442-12-0-6
3	ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY（RAVE-UP）	8,023	PUGY-A	ALL 3736-551-20-0-8
4	ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY（J-STYLE）	7,442	PUGY-A	ALL 3488-466-8-0-9
5	ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY（HAPPY SKY）	7,665	PUGY-A	ALL 3611-443-12-1-16

大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1945Ⅱ（震電）	3,230,200	M.T	ALL 連付
2	旋光の輪舞 NEW Ver.（ベルナ）	37,737,100	D.S.麻生	ALL N×7 F×7 200万落ち
★	バトルギア4（超上級順走）	2'17"854	C.AO	ALL FD3S チューンドクラス
4	バトルギア4（超上級逆走）	2'21"457	8110	ALL R-34 チューンドクラス
★	バトルギア4（弩級順走）	3'05"187	8110	ALL R-34 チューンドクラス

ゲームファクトリーマグマ 川越店

埼玉県川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1 ☎049-222-8839

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	サイヴァリア2（バズ）	209,101,700	OZN-ENST@2周ALLって何？	ALL 予選7650万 エリア6-11万7500BJZZ
2	鋳薔薇（1P側）	16,122,830	DW.G	ALL ラスボス150万落ち
3	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	396,375,980	T.ZR 全クリするですよ～	表2周ALL 1周2.31億
4	虫姫さま（マニアック 装置あり）	825,449,962	隠居人Tks@MYボタン使用!?	ALL 連付 W-powerのみ使用
5	ファイナル スターフォース	1,630,260	Y.Y.Y	ALL 連付 B以外のアイテムが一番ウザイ存在だ。

アミューズメントパーク スガイ

北海道釧路郡釧 路町木場3-1 ☎0154-39-5151

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鋳薔薇（1P側）	14,766,390	CANダイナマイト30%増量スペシャル	ALL
2	虫姫さま（ウルトラ 装置無し）	429,266,555	エメリヤーエンコ・かずのり	ALL
3	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプA）	432,105,886	スコア申請しないと帰れない公開処刑	ALL ヘタレ 残0
4	ネオジオ バトルコロシアム	26	一庵新琴似店宴会サービスするよ by綾波	ALL グッドマン有 覇王丸 ギースラスボスグッドマン
5	カイザーナックル	1,434,100	ジェネラル頓死	ALL バーツ

中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15 ☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（秋名下り）	3'00"852	AK207	ALL RPS13 晴れ
2	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（赤城上り）	2'27"886	あいぽん	ALL FD3S 晴れ
3	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（八方ヶ原復路）	2'30"885	4G63	ALL CN9A 雨
4	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（正丸往路）	3'11"773	プロスト	ALL BNR32 雨
5	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（正丸復路）	3'17"657	マーブル	ALL GC8 雨

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル 1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズル!虫姫たま	5,452,500	MJN-T.Y	5-1
2	プロギアの嵐（ギャンブラー）	115,069,870	AAB！	ALL クリア記念
3	バツグン SP.Ver.	99,999,990+α	やっぱりノーマルの方が面白いです	ALL タイプA 残1 B×3
4	バツグン SP.Ver.	99,999,990+α	ネギま!にはまってます。メモ2スコアラー	ALL タイプB ノーミス B×2
5	ソニックウィングス3（ブレイザース）	2,151,700	MJN-T.Y	13面 連付

ハイテク セガ 盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	サムライスピリッツ 天下一剣客伝（報奨金）	1,559,300	祝！PC版東鳩2,18禁化記念。KOL	ALL P×3落ち
2	ギルティギア イグゼクス スラッシュ	31,891,300	祝！PC版東鳩2,18禁化記念。KOL	ALL チップ 前半1600万
3	スーパーストリートファイターⅡX（リュウ）	2,196,200	OGD	ALL 爪×1 へっぽこ
4	ストライカーズ1945Ⅱ（フライングパンケーキ）	1,545,600	もり。	2-2 連付
5	テトリス T·A PLUS（マスター）	9'16"53	埋め店員	S8緑 ST銅 SK銀

ゲー事典
■GAME 41 http://game41.web.infoseek.co.jp/ ■ハイテク セガ 盛岡 http://www.sega-am.jp/ ■ゲームファクトリーマグマ川越店 http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html
■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/index2.html

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**GAME 41（北海道）**
CAN氏の一部分が絶賛増量中!! by㊧

●**アミューズメントパーク スガイ（北海道）**
当店のスコアがビーマニしか無いことと、ループレバーの紛失は一切関係ございません。

●**デイトナⅢ（埼玉県）**
KOL氏、来店ありがとうございました。 by鳩

●**トライアミューズメントタワー（東京都）**
スコアピンチです！ 申請よろしくお願いします。すごーしビデオ増えるかも？ お楽しみに。

●**大久保アルファステーション（東京都）**
『機動戦士ガンダムSEED』が、ハイスコア用、練習用に単体で4台稼働中です！ 1プレイ50円ですので、ぜひプレイしてみてください！

●**中野ロイヤル（東京都）**
当店では先日スーパースターカップも行なわれた『スーパーストリートファイターⅡX』の対戦が毎日盛り上がっています。『頭文字D Ver.3』も百円2プレイ！ 各種ゲームが入荷中！ 遊びに来てね！

●**ゲームスタジオ キューブ（東京都）**
『ドラムマニアV2』好評稼働中♪ 12月には、『鉄拳5 ダーク リザレクション』が3セットと『北斗の拳』が入荷し、対戦がアツいっす！

●**イミグランデ 相模原店（神奈川県）**
『湾岸』キター!! 大量の申請ありがとうございます。 by管理人A

●**ロングラン万代（新潟県）**
長岡、三条からの遠征組の皆さま（TKNさま、UKさま、ZAB君、NAO君）、ご来店ありがとうございました!! この号が出るころには『エスプガルーダII』が稼働していると思うので、またご来店ください。

●**ゲームコンドル 駒形本店（静岡県）**
今年の冬は注目の新作が目白押しでなかなか目が離せない状況ですね。さて、コンドルでは恒例の日曜日ゲーム大会に加えて50円で2プレイ台の設置など各種イベント開催中！ 年の瀬もぜひ当店でお過ごしくださいませ。

●**ゲームブルース（岐阜県）**
季節の変わり目だからか、ゴホゴホ咳をされているお客さんが目立ちます。ちっちゃい店なのでどうしてももらってしまいます。喉の調子が悪く、帰りの社内で熱唱できない日々が続きます。

●**ゲームBOX.Q2（愛知県）**
シューティングコーナーの台数が減らされそうです。対戦格闘やガンダム系は大人気なのですが……。

●**ゲームハウスピットイン（愛知県）**
『GGXX SLASH』入荷しました。『ガンダムSEED』も4ラインで稼働中（夜は1ライン）なので、練習などに最適。これからも新作ゲームをどんどん入荷予定です。ご来店お待ちしています。

●**天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館（愛知県）**
CBCテレビもすごい。岡崎のタウン誌リバーシブルや写真週刊誌FLASHも宣伝力がすごい。東京、横浜、群馬、京都、九州から10年もゲームにご無沙汰していた人が、写真を見たら来られずにはおれなかったそうです。

ゲームハウスピットイン

愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ 天下一剣客伝（報奨金）	969,700	A.K	ALL ミナ
2	機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.（チーム）	59,510	ネコミミ 歌姫	ALL フリーダムガンダム×2
3	機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.（シングル）	33,860	･-･ ･-･ ･-･	ALL フリーダムガンダム
4	ギルティギア イグゼクス スラッシュ	3,552,900	サカガズ	19面 M.O.M モード ソル
5	鉄拳5 Ver.5.1	3'39"13	LAW	ALL クマ

ロングラン万代

新潟県新潟市万代1-1-26 ☎025-245-0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鋳薔薇（1P側）	13,511,500	TKN	ALL 残1
2	パズル！虫姫たま	7,464,600	RNL	5-6 1人プレイ 下-下-下-下
3	ミスタードリラー グレート（アメリカ）	1,098,365	TMS-きよ	ALL ノーミス 全エアー回収
4	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル（タイプA）	360,228,820	NEO	2-5 1周ノーミス 1ボム EX強化
5	式神の城Ⅱ（玄乃丈）	2,411,597,440	ビター文	ALL

ゲームスタジオ キューブ

東京都板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.（シングル）	33,980	ヒポ	ALL フリーダム 私服キラコース
2	機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.（チーム）	59,820	カタヨクノテンシ& ウッシーマザコン	ALL フリーダム･フリーダム 私服キラコース
3	ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY（HAPPY SKY）	7,488	AFM	ALL
4	ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY（FURIOUS）	7,763	AFM	ALL
5	ビートマニアⅡDX12 HAPPY SKY（RAVE-UP）	7,845	AFM	ALL

天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館

愛知県西尾市高砂町41番地 ☎0563-56-7953

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス（Xゾーン）	5,470,720	PLE-蒲郡	ALL ACEIMRX 3画面筐体
2	達人王	1,890,470	TOR-字カッペ隊！高浜	2-4
3	ナイツ･オブ･ザ･ラウンド	571,440	H.K-静岡	ALL アーサー
4	バツグン	14,791,890	TOR-字カッペ隊！高浜	ALL タイプR
5	スターフォース	2,635,200	PLE-蒲郡	

ゲームブルース

岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F ☎0584-82-6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	お手並み拝見FINAL（ZOO KEEPER）	901,350	龍徹	25面
2	ギルティギア イグゼクス スラッシュ	3,371,700	たち	カイ
3	メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A（吸血鬼シオン）	3,926,800	ハチミツ	
4	機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.（シングル）	31,960	龍徹	カラミティ バルトフェルド（アイシャ付）コース
5	機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.（チーム）	58,640	ゴクヒン仮面 ジュリのメガネ	ランチャー フリーダム

マットマウスパートⅡ

神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプA）	483,796,840	カニ空気読めよ！ by太鼓	ALL 残3
2	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	353,226,196	がん	ALL 残0
3	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	12,331,210	みかん	ALL
4	上海 万里の長城（北京）	775,980	あみたん5さい	ALL
5	新･三国戦紀 七星転生（呂雙雙）	2,037,200	DAA	ALL

ハイテク セガ 豊田

愛知県豊田市深田町1-65-1 ☎0565-26-6777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	翼神（HAWK）	351京6135兆1570億2117万5140	KAZOO	ALL
2	マクロス2	2,236,810	T.H	ALL ビギナー連付 2P側
3	虫姫さま	62,664,579	T.T	ALL オリジナル S-TYPE クリア残5
4	はちゃめちゃファイター	6,324,500	GULL	4面 連付
5	雷電DX（練習連付）	5,692,320	T.H	1-0 2P側 レーダ一破壊率104.1%

ゲームBOX.Q2

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F ☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.（シングル）	35,220	ヒビキ	ALL 傷なしレイザークルーク フリーダム ノーミス
★	機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.（チーム）	61,890	ヒビキ K助	ALL ジャスティス×2 ノーミス ラウルート
3	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（妙義左回り）	2'54"722	シャオユウ	ALL 雨（夜）R32
4	メタルスラッグ3	8,335,160	R.F雄	ラスボス第2形態まで
5	キング オブ ザ モンスターズ2	765,740	闇の力のしもべ	ALL サイバーウー

イミグランデ 相模原店

神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1 ☎042-753-8881

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2（C1外回り）	2'51"943	MSR@マサキ	
2	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2（箱根）	2'16"910	EXPO@断公九ドラ1愛好会	復路
★	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2（新環状右回り）	4'32"002	SNQ	
★	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2（箱根）	2'10"948	ジャム@断公九ドラ1愛好会会長	往路
★	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2（C1内回り）	2'51"913	Shun@MSR	

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

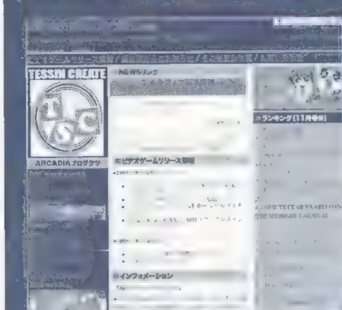
現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■**E-Mailでのお問い合わせに関して**
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■**FAXでのお問い合わせに関して**
問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com
Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA" Official HomePage
http://www.arcadiamagazine.com/
http://www.arcadiamagazine.com/i/



アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

ゲー事典
■マットマウスパートⅡ http://www13.ocn.ne.jp/~matmouse/ ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.jp/de6800/ ■ゲームBOX.Q2 http://nmt.cside.com/q2/
■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/index.html

●**ハイテク セガ 豊田(愛知県)**
レトロ基板のリクエストを常時受け付けております。レトロコーナーのコミュニケーションノートまでお気軽にご記入ください。

●**ジョイテックスクエア中川店(愛知県)**
期待の格ゲー『北斗の拳』入荷決定しました。原作ファンのオジサンたちは、若者たちについていけるか心配そうです……。『BG4』店舗イベント、毎月1日～14日の期間に開催しています! ご参加待ってます!!

●**GAME'S MILK(京都府)**
CLC先生、遠征ご苦労さまです。次回もよろしく頼みます!

●**ゲームプラザキューティー(大阪府)**
アーケードの『北斗の拳』に期待!!

●**ピタゴラスMQ(和歌山県)**
いよいよ2005年も最後の月ですよ! 12月はラストスパートにふさわしく怒とうの入荷猛ラッシュです! 『北斗の拳』! 『ドラゴンボールZ』! そして『ギタドラ』の最新作! 年末はMQを遊び尽くせ!

●**ゲームスポットハロウイン(島根県)**
ハロウイン=ランキングバトル=開催中! そんなときに、ポンちゃんがいなくなりました。早く出てきてくださいね。店員Aとマレーシアのチャイナより。

●**えの木(高知県)**
ズバ番&イグジーザスの方(ごめん、失念)、遠征感謝。最近スト研とBBCが復活。CPUガルダの「舞」3連発に「じゃあ、それぱっかりやったらええやん! 無敵やん! 台無しやん!」と絶叫する日々。

●**ゲームスポット大橋(長崎県)**
ずいぶん寒くなってきましたね。皆さん、風邪などひいていませんか? 特に受験生のみんなは体に気を付けて、ガンバってください。そして、気分転換にはゲームが一番! 寒い冬を元気に乗り切ろう!

●**スポラ九品寺&ショールーム合同集計(熊本県)**
『三国志大戦』新VER入荷しました。 byスポラ
『旋光の輪舞』新VER入荷しました。(島流しともいう) byショールーム

●**プレイシティ中央町店(鹿児島県)**
当店にも『クイズマジックアカデミー』が入荷し、盛り上がっています。12月には『クイズマジックアカデミー3』をはじめ、新作格闘も入りますので楽しみにしておいてくださいね。『麻雀格闘倶楽部』もイベント中です。

●**電脳遊園地ハリケーン鹿屋店(鹿児島県)**
今月はあちこちから、そしてあちこちへ遠征したりされたりでした。いろいろとお話できてうれしいです! なお、当店は鹿児島で自称レゲー度ナンバー1で、ギタドラナンバー2ですよ(微妙)。エレゴス!

最新ゲームのルールと
既存ゲームの追加・変更ルール

THE KING OF FIGHTERS XI
【スコア】で集計します。選択するチームやキャラクターは問いません。
■工場出荷設定[PLAY TIME:NORMAL、DIFFICULTY:4、BLOOD:ON]

UNDER DEFEAT
【スコア】の一部門で集計します。
■工場出荷設定[GAME DIFFICULTY:NORMAL、PLAYER STOCK:3]

パズル!虫姫たま
【スコア】で集計します。選択するルートは問いません。
■工場出荷設定[DIFFICULTY:NORMAL、1P LIFE:2(ハート2個)]

NEOGEO BATTLECOLISEUM
CPUの【勝ち抜き人数】で集計します。ボスキャラを含め、使用キャラ、カードの使用に制限はありません。
※グッドマン以外のボスを倒したスコアはランキングに残らないため、グッドマンを倒してのクリアを必須とします。
※対戦プレイでの乱入があったプレイのスコアは無効となります。
■工場出荷設定[PLAY TIME:NORMAL、DIFFICULTY:4-NORMAL、BLOOD:ON]

GuitarFreaksV2
一人用プレイのスコアを【スタンダード】の1部門で集計します。
※カードの使用は問いません。
■工場出荷設定[DIFFICULTY STANDARD:4:MEDIUM、MAX STAGE STANDARD:3]

DrumManiaV2
一人用プレイのスコアを【スタンダード】の1部門で集計します。
※カードの使用は問いません。
■工場出荷設定[DIFFICULTY STANDARD:4:MEDIUM、MAX STAGE STANDARD:3]

コブラ・ザ・アーケード
【スコア】で集計します。1Pと2Pを合同で集計します。
※カードの使用は問いません。
■工場出荷設定[ゲーム難易度:C(MEDIUM)、プレイヤーのライフ設定:3]

ラジルギ
【スコア】の一部門で集計します。
■工場出荷設定[DIFFICULT:NORMAL、LIFE:3、EXTEND TYPE:8,000,000・20,000,000]

エスプガルーダII
【アサギ】、【アゲハ】、【タテハ】の3部門で集計します
■工場出荷設定[DIFFICULTY:2、EXTEND SETTING:1ST:15000000PTS:2ND:35000000PTS、LIFE STOCK:3]

ピタゴラスMQ
和歌山県和歌山市加納319-1　☎073-472-3566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY(ASAP)	7,940	CRASS	ALL HYPER
★	ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY(BeForU)	6,880	CRASS	ALL HYPER
★	ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY(BEMANI)	6,913	CRASS	ALL HYPER
★	ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY(REFINED)	7,661	HIRO-C	ALL HYPER
5	ビートマニアIIDX12 HAPPY SKY(TEMPEST)	9,122	HIRO-C	ALL HYPER

ジョイテックスクエア中川店
愛知県名古屋市中川区水里5-530　☎052-303-4455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バトルギア4(上級順走)	2'58"915	SCHI	Sクラス スカイライン
★	バトルギア4(腎級逆走)	3'15"078	HISU	Sクラス スカイライン
★	バトルギア4(中級順走)	2'32"328	5665	Sクラス RX-8
★	バトルギア4(初級順走)	2'15"510	NJA.	Sクラス RX-7
5	バトルギア4(超上級逆走)	2'40"303	OKAP	Sクラス セリカ

ゲームスポットハロウィン
島根県出雲市渡橋町985-3　☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギルティギア イグゼクス スラッシュ	5,857,600	CXC(なんとなく)	チップ イノに負けた
2	ネオジオバトルコロシアム	12	CXC(ガチ)	ALL 覇王丸&ナコルル
3	鉄拳5 Ver.5.1(ロウ)	3'57"76	CXC(チャイナ)	ALL
4	鉄拳5 Ver.5.1(アスカ)	2'04"85	CXC(ドランクソ)	ALL
5	鉄拳5 Ver.5.1(リー)	2'29"48	CXC(ガチ)	ALL

ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町12 ベルタウン2F　☎0598-26-7055

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック13 カーニバル(Hチャキチャキ)	384,188	おっちー	
★	ポップンミュージック13 カーニバル(Hフワフワ)	388,565	おっちー	
★	ポップンミュージック13 カーニバル(Hチャキチャキ)	389,344	アニー	
4	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3(赤城下り)	2'21"455	アジシオ	晴れ FD3S
5	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3(土坂復路)	2'40"468	アジシオ	晴れ FD3S

えの木
高知県高知市旭町3-104　☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズル!虫姫たま	15,406,900	LAOS-長田仙人	ALL 6-6
★	旋光の輪舞 NEW Ver.(カレル・ヴェルフェル)	49,448,460	黒ブラ	ALL N×6 F×6
★	ザ・ランブルフィッシュ2(オービル)	1,051,450	モカ夫	ALL 連付
★	サムライスピリッツ 天下一剣客伝(報奨金)	1,537,700	もういいよ。AAZ	ALL ミナ P×18 超必×8
★	テトリス・ザ・グランドマスター3(CLASSIC-SHIRASE)	Lv616	マッキ上等兵	

GAME'S MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	サムライスピリッツ 天下一剣客伝(報奨金)	1,238,700	三浦あずささんにハァハァ BUI	ALL 王虎
2	ギルティギア イグゼクス スラッシュ	19,348,800	アナウメマン1号㊗ CLCありがとう。	ALL
★	ポップンミュージック13 カーニバル(Hゴーゴー)	369,318	ZESICA	ALL
★	鉄拳5 Ver.5.1(ヨシミツ)	1'32"03	ALZ-マスクド㊗	ALL
★	トライジール	5,539,700	ぱにーに	ALL 連付トゥエルブ機 2P側

モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 モンキーハウス本館 福岡県筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル(サブカルチュア)　☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギルティギア イグゼクス スラッシュ	30,101,800	クソゲー。初クリア。G.M.C.DUO	ALL チップ MOMモードⓂ
2	TATSUJIN	30,814,910	TGM	21-4 連無しⓂ
3	ヘルファイア	5,604,480	TGM	5-3 連付Ⓜ
4	ポップンミュージック13 カーニバル(バリバリ)	387,182	KOOL-DBH	ALLⓂ
5	ポップンミュージック13 カーニバル(ピコピコ)	389,661	KOOL-DBH	ALLⓂ

チャレンジャーABABA天神橋店&チャレンジャー京橋店合同集計
大阪府大阪市北区天神橋[illegible] チャレンジャーABABA天神橋店 大阪府大阪市[illegible] チャレンジャー京橋店　☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	セクシーパロディウス(イワン)	6,949,100	AXIOM-H.Y㊗	ALL 1面55万 1周223万 連付Ⓐ
2	ネオジオバトルコロシアム	30	井上 鉄哉	ALL 覇王丸、庵Ⓐ
★	鉄拳5 Ver.5.1(マードック)	1'21"91	ALZ-マスクドJ.T㊗	ALL 同付Ⓚ
★	鉄拳5 Ver.5.1(カズヤ)	1'21"43	目標エイシンバーリン京都1200m	ALLⒶ
★	鉄拳5 Ver.5.1(レイヴン)	1'45"01	ALZ-マスクドJ.T㊗	ALL 同付Ⓚ

ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル 1F～3F　☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.(シングル)	26,850	さっちゃん	ALL
2	ストライカーズ1945II(モスキート)	1,108,400	SHIRAMI	2-1
3	ストライカーズ1945II(震電)	1,124,000	山口くん	2-1
4	ミスタードリラー グレート(インド)	598,265	YUKA-40	
5	ミスタードリラー グレート(エジプト)	1,063,185	わたなべ	

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17　☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプB)	435,396,197	STG氏お元気ですか? SRYM	ALL 残×7 4 1周2.3億
2	龍虎の拳2(タクマ)	3,049,421	また来月	ALL 45R
3	ビートマニアIIDX 8thstyle(ユーロビート)	7,114	穴うめ～	ALL
★	龍虎の拳2(Mr.BIG)	3,705,310	D.I	ALL 1本落ち D×12
5	ポップンミュージック13 カーニバル(ピコピコ)	385,416	穴うめ	ALL

ゲー事典 ■天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館 http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/ ■ハイテク セガ 豊田 http://www.sega-am.jp/ ■ジョイテックスクエア中川店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=joytech ■アミューズメントCUE 彦根店 http://www.am-cue.com/ ■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/ ■アミュージアム草津店 http://www.amuseum.jp/

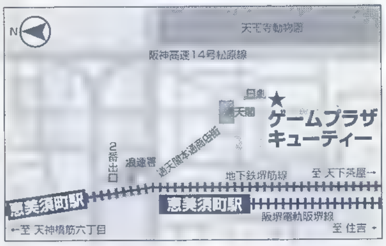
ハイスコア 店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

ただゲームを遊ばせるだけのゲームセンターではない。
スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

ゲームプラザキューティ

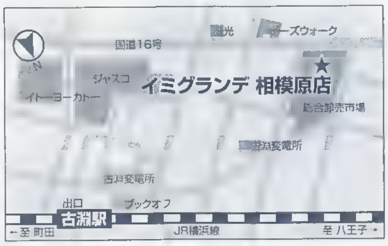
■ 住所：大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17
■ TEL：06-6632-0170
■営業時間：10:00～23:00



スコアラーの皆さま、お元気ですか？　ただいま、ゲームプラザキューティーは改装中です。皆さまには大変ご迷惑をお掛けしておりますが、よろしくお願いします。また、改装終了時期は未定となっております。新装開店の際には、皆さまぜひ一度お越しください。

イミグランデ 相模原店

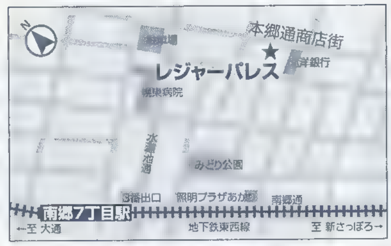
■ 住所：神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1
■ TEL：042-753-8881
■営業時間：10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00）
■ URL：http://www.aa.alpha-net.ne.jp/imigra/



ドラゲーやるならイミグランデ相模原店!!　リーズナブルな料金設定に、設置台数の多さ、メンテナンスなど、お客さまのご要望にお応えします！　カードゲームやパチスロなども充実した品ぞろえでサービス満点です！　ホームページも要チェック！

レジャーパレス

■ 住所：北海道札幌市白石区本郷通8南3-10
■ TEL：011-862-6906
■営業時間：10:00～24:00



当店は、地下鉄東西線南郷7丁目駅より徒歩5分、本郷通商店街の中心に位置しています。バランスのいいラインナップを目指すほか、地元密着型の皆さまが安心して遊べるお店を目指しています。ぜひ一度ご来店してみてください。お待ちしております。

ゲームインナハII

沖縄県那覇市松尾2-22-19　☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳5 Ver.5.1（ポール）	3'15"36	NEC	ALL
2	鉄拳5 Ver.5.1（ヨシミツ）	3'44"48	Y.	ALL
3	鉄拳5 Ver.5.1（ジン）	3'57"35	霧	ALL
4	鉄拳5 Ver.5.1（リー）	5'13"98	L.	ALL
5	サムライスピリッツ 天下一剣客伝（報奨金）	986,300	A.A	ALL 真鏡名ミナ

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F　☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	メタルスラッグ2	9,268,640	ゴースト骨塚	ALL マルコ 連なし 理論値伸びてます。
2	1943	2,235,000	D.D.D.	13面 艦橋憎し！
3	ブレイブブレイド	47,748,300	ELE@遠征記念	
4	虫姫さま	58,738,973	D.D.D.	マニアック 5面
5	ヘビーメタル ジオマトリックス	8'13"60	ALF&0-3	2人プレイ ALL

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計

熊本県熊本市黒髪5-4-62（ゲームプラザショールーム）熊本県熊本市九品寺5-10-15（スポラ九品寺）☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	鋳薔薇（1P側）	22,888,630	お茶まにあ-KMT	ALL ノーマル決定 3面940万 6ボス前1,700万
★	鋳薔薇（2P側）	22,139,870	Y.S.333	ALL ノーマル決定 6ボス前1,630万
★	サムライスピリッツ 天下一剣客伝（報奨金）	1,389,000	プチてんし 神羅第三弾はガチ！	ALL P、3本落ち ミナ、剣
4	天地を喰らうII（関羽）	2,570,500	穴ウメ	ALL 2ミス
5	虫姫さま（オリジナル　装置無し）	66,507,851	プチてんし 僕は桃華仙みやびちゃん！^^	ALL ノーミス、W

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10　☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダムSEED 連合VS Z.A.F.T.	33,460	ジェーーーーーーイ	ジャスティス
2	ギターフリークスV（スタンダード）	43,132,300	Q.P-GOLD	Just in My Heart
3	ドラムマニアV（スタンダード）	80,734,650	CANZONE	にゃんだふる55
4	ギターフリークスV（スタンダード）	96,085,900	CCM	EXT 鼻モゲラ
5	ギターフリークスV（スタンダード）	96,167,500	CCM	EXT Balance

ハイスコア集計店

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

あて先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

【重要なお知らせ】2月号（No.69）より、ハイスコアコーナーに変更があります

ハイスコア店舗掲載欄が無くなります

弊誌は次号より誌面をリニューアルいたします。それにともなって、ハイスコア店舗掲載欄が無くなり、全国一位のスコアのみ掲載となります。応募される店舗さまは、予めご了承ください。

個人申請ハガキが無くなります

次号より、本誌巻末に付属している個人申請用のハガキが無くなります。ハガキにて個人申請される場合は、ハイスコアコーナーに掲載されるハガキの見本を拡大コピーしてご使用ください。

次回集計
（アルカディア3月号掲載）は
2005年
12月18日（日）
までに出されたスコアで、
12月21（水）
当日消印まで有効です。

ゲー事典　■ピタゴラスMQ http://pita-mq.com/ ■ゲームスポットハロウィン http://www.harolapi.com/ ■西条プラザゲームコーナー http://f24.aaa.livedoor.jp/~pggundan/ ■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=hurri ■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/

ARCADIA 次号予告

次号2月号 No.69は

12月27日(火)発売予定

予価680円(税込)

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。



特別付録 鉄拳プレイヤー必携の小冊子！

鉄拳 TEKKEN 5 DARK RESURRECTION™ 技表本(仮)

次号より大幅リニューアル敢行！

鉄拳プレイヤー垂涎の小冊子付録を引っさげて、次号より大幅リニューアル！雰囲気がガラっと変わるので、書店で見逃さないよう注意してほしい！

徹底攻略 己を鍛え、世紀末と闘劇の覇者となれ！

北斗の拳 (セガ)

ベストチームで勝利を目指せ！

KOF XI™ (SNKプレイモア／セガ)

予選を勝ち抜くための充実攻略！

GUILTY GEAR XX SLASH (アークシステムワークス／セガ)

特集 この一年間のベストゲームはコレだ！

第六回アルカディア大賞 結果発表

最新情報 予選開催店舗一挙発表！

闘劇'06 SUPER BATTLE OPERA THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT

投稿募集

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcaaiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■アーケードニュースアナライズ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■おしゃれ魔女 猛者 and 通信
mosa@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■KOF投稿「KOFッ子プラネット」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■アヴァロンの鍵「魔導ジャーナル」
avaion@arcadiamagaz ne.com

特定のコーナー以外の投稿や本誌に関するお問い合せは……

■その他のコーナーへの投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

各コーナーへの郵送でのあて先は……

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

たくさんの投稿お待ちしています。
2006年2月号(No.69　2005年12月27日発売号)への投稿は締め切りました。
2006年3月号(No.70　2006年1月30日発売号)への投稿もよろしく！

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー&モノクロ(4色/1色)イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでなければ構いません。複数のコーナーに投稿する場合は、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定をご参照ください。

各コーナーへの投稿締め切りは……

2006年3月号 (No.69 1/30) **12月16日(金)必着**

2006年4月号 (No.70 2/28) **1月16日(月)必着**

電影心象スケッチブック

筐体百景 ——六十七之回

PHOTO／TEXT 田渕健康



筐体百景

「何故、ゲームをやるのか？」と問われても、
「そこにゲームがあるから」——そう答えるより、ほかは無い。

誰が褒めてくれるでもない。
歴史に名が残るわけでもない。
お金がもうかるわけでもない。

見返りなど何一つ求めずに。
我々は今日もコインを投じる。

そこに筐体があるから。
理由なんて、それだけでいいじゃないか。
ゲームが趣味だとは、絶対に言いたくない。
息を吸うのが趣味だという人間は、さほどいないと思うから。

人生の一部であり、情熱の欠片であり、
可能性の扉であり、人と人とをつなぐものであり。
百の筐体があれば、そこには百の物語がある。

いつまでも共に歩もう。
筐体が紡ぐ、無数の光景を胸に宿しながら。

■取材地／アルカディア編集部・2005／11／16

告知

惜しくも百には届きませんでしたが、今号で当コーナーは終了です。感想を寄せてくれた方々、筐体情報を提供していただいた多くの皆さま、本当にありがとうございました。

編集後記

テーマ:年末オススメのゲーム

●この冬は新作ラッシュ! 特に闘劇'06で採用される「北斗の拳」はまだまだ未知なる可能性を秘めている。完全新作ゆえ、だれにでもチャンスはある……かも。とにかくスタートラインは一緒。みんな頑張れ!(猿渡)

●個人的には「北斗の拳」。クセのあるキャラクターたちが理不尽な技を駆使して闘う様を見て、今でもたまにプレイする「ジョジョ~未来~」をほうふつとさせる世界を見せてくれるのではないかと期待。(杉田)

●今まで無かったのが不思議な対戦格闘「北斗の拳」。既に編集部内ではジャギの使用率は高倍率なんで、ジンで頑張ります。早くも続編にウイグル獄長と牙一族が加わることを夢見つつ。(泰山流千条鞭しもでん)

●今冬オススメは「マリオカート アーケードグランプリ」ですね。この楽しさはファイナルラップ以来! リアルものもいいけど、家族・友達でワイワイ楽しめるレースゲームも良いですよね。(マッスル北嶋)

●年末は「Quest of D Ver.2.0 護符の継承者」でまったり遊ぶのがオススメかな? 結構サクサク進められるので、これから始める人も安心。格闘では「北斗の拳」が安定? やっぱ思い入れがあると楽しいし。(あ、新記録itakyo)

●Ver.2.0の稼働に合わせ、「Quest of D」に復帰するか迷い中。やれば絶対面白いんだけど、逆にハマっちゃうのが恐かったり。「三国志大戦」のカードは全然集まってないし、時間とお金が足りぬ……。(河野)

●マンガやアニメに夢中になっていた人は、「超ドラゴンボールZ」で遊んでみてはいかがでしょうか? 懐かしの友人と対戦すれば、あの頃の思い出がよみがえること間違い無し! これで寒さもヘッチャラさ!([illegible])

●青春時代のバイブル「北斗の拳」は見逃せないですが、「超ドラゴンボールZ」にも期待しています。「オラ、腹減って力が出ねえだぁ……」など、名セリフをシャウトしながらプレイしたいものですネ!(スーパーまこ~る人)

●今月の金剛脱衣門で紹介している「対戦ホットギミック5 みらいへゴー」はギルティプレイヤーにはぜひ遊んでもらいたい。あの小川がジャンファイトモードに登場しているぞ。彼の全部の技・やられ姿を見られるかな!?(おじゃ)

●毎月、ジ☆ダップセのお守りをしているプニョ野口です。猛者通信担当ということで「対戦ホットギミック5 みらいへゴー」がお勧めです。記事内でも書かれていますが、ダップセの二人が登場します。(野口)

●12月稼働の格ゲーは「北斗の拳」、「鉄拳5 DR」、「超ドラゴンボールZ」と三本もあるので、やるタイトルには困らなそう。個人的には「鉄拳5 DR」をちまちまやりつつ「北斗の拳」かな。(勝田@シンかレイかで迷い中)

●ついに「鉄拳5 DR」が稼働しますね。闘劇予選も近いので、この冬はひたすらやるしか。新キャラは研究の余地がいっぱいありそうなので、各地の予選結果が楽しみです。(ボトルカット上野)

●格ゲー好きとしては「北斗の拳」を推したいが、「マリオカート アーケードグランプリ」もかなりオススメ!! 何が面白いって、あの逆転性ですよ。どんなに腕の差があっても接戦になるゲームバランスは、ホントに熱くなれます。([illegible])

●家庭用に比べてアイテムが格段に増えた「マリオカート アーケードグランプリ」は楽しみですね。あとは「ダブルダッシュ!!」のように頭が熱くなるくらいイラッとさせられる意地の悪いCPUじゃないことを祈るのみ。(花澤)

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 野田 稔
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二(株式会社THINKS NEO)
■副編集長 杉田 哲朗
■デスク 霜田 和人
■編集スタッフ 北嶋 裕章/伊丹 [illegible]/河野 [illegible]/[illegible]/安藤 [illegible]/[illegible]/小沢 [illegible]/勝田 周/上野 真嗣/岸 俊行/花澤 貴宏
■編集協力(五十音順) age/赤男/飛鳥/伊勢猫/FAG/MVP/DYZ/カイゼルちくわ/カトキャベツ/KYO/極限堂/[illegible]/GrayZone/来栖/黒鉄タカスエ/京城/KZA/ケンちゃん/小山 祥之/C-LAN(トリスター)/Joe/庄司[illegible]/[illegible]記/新丸一/するずる/タケヤマ/たてしゅ/田渕健康(トリスター)/垂れ/ちゃっきー/トモノ/DragonLEE/ニクマン/ニョホ/ノブ/[illegible]田 直樹/パチ/[illegible]帝/ハメコ。/福田[illegible]太郎/三重県の山本さん/ミレマスター/ミスター/モミアゲ/ユウ/ラオウ
■デザイン 久保田 シンヤ/[illegible]中 [illegible]子/安井 朋美/大淵 [illegible](株式会社THINKS NEO)
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島トオル(Smile Studio)
■制作協力 藤原 城嗣/株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ Studio T(小森 大輔/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/雪岡 直樹/和田 貴光)
■イラスト(五十音順) 天野シロ/今井 神/オイコ/斉藤コーキ/saxyun/G=ヒコロウ/堤利一郎/ムドウ/RIF
■業務部 青木 孝道
■広告営業 阿部 寿一/幸 宏樹/田山 麻子
■雑誌営業 堂前 秀隆/酒井 朋喜/中村 宣忠

月刊アルカディア 1月号 [No.068]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.068
第7巻 第1号 通巻第68号 平成18年1月1日発行(毎月1回1日発行)
雑誌11547-01
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
0570-060-555(代表) WebSite http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail post@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

下のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は63ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でも構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。はがきの裏面A1の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア1月号[No.68] アンケートの質問事項

Q1.面白かった記事、つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。
※以下に記載されている1~63の番号の中から選んでください。

1 闘劇'06レギュレーション発表
2 機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
3 式神の城Ⅲ
4 キン肉マンマッスルグランプリ
5 メタルスラッグ6
6 北斗の拳
7 鉄拳5 DARK RESURRECTION
8 Quest of D Ver.2.0 護符の継承者
9 サイキックフォース COMPLETE
10 アーケードニュースアナライズ
11 日本縦断 ゲームセンターマップ
12 アルカディアデータベース
13 読者プレゼント
14 THE KING OF FIGHTERS XI
15 GUILTY GEAR XX SLASH
16 エスプガルーダII
17 GuitarFreaksV2 DrumManiaV2
18 サムライスピリッツ 天下一剣客伝
19 マリオカート アーケードグランプリ
20 三国志大戦 乱世の群狼(Ver.1.11)
21 アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦
22 機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.
23 ポップンミュージック13 カーニバル
24 beatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY
25 ネオジオ バトルコロシアム
26 ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2004-2005
27 バトルギア4
28 メルティブラッド アクトカデンツァ
29 闘劇魂
30 パチャっ子 インフィニティ
31 広告アンケート
32 ロングランゲームズブースター
33 アーケードゲーム ライブラリー
34 アーケーダーネオ
35 ハードウェアミュージアム
36 ジョイスティックトゥルーパーズ
37 アイドルマスター
38 クイズマジックアカデミー3
39 THE HOUSE OF THE DEAD 4
40 ベースボールヒーローズ
41 ドラゴントレジャーⅢ
42 対戦ホットギミック5 みらいへゴー
43 VGMラボ特別出張版
44 ビート・レイジング
45 プライズワンダーランド
46 立体貴族 俺たちゃムッシュ3D
47 KOFッ子プラネット
48 アルカディア フロンティアーズ
49 愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
50 ゲーマー『お気に入り』サイト
51 設定資料集
52 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
53 おしゃれ魔女 猛者 and 通信
54 VGMラボ
55 どんたんどどたん
56 パンドラキャラット改
57 ゲームメーカー・ナウ!!
58 アルカディアクーポン
59 全国ゲーセンイベント準備会
60 ハイスコア全国集計
61 次号予告・募集記事
62 筐体百景
63 編集後記

Q7.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 会社員
14 自営業
15 主婦
16 フリーター
17 無職

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときは定期購読が一番! 確実に入手できるのがうれしいよね。ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊=7,800円)+(80円[送料]×年間12冊=960円)=8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
月刊アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック(GUILTY GEAR XX SLASH/アイドルマスター/闘劇魂/アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦/ネオジオ バトルコロシアム/鉄拳5など)も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページ(http://www.arcadiamagazine.com/)にてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
エンターブレインストアメールアドレス cs@eb-store.com
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
電話によるお問い合わせは下記、弊社カスタマーサポート(0570-060-555)まで。
定期購読ページ **http://www.ascii-store.com/**
バックナンバー **http://www.arcadiamagazine.com/**

~■ 本誌に関するご質問とお問い合わせ ■~

本誌に関するお問い合せは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート **0570-060-555**(土・日・祝祭日を除く 12:00~17:00)
■E-MAILでのお問い合わせ先
メールアドレス **arcadia2005@arcadiamagazine.com**
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。
※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

ARCADIA No.68

アンケートはがき

P.208にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1.面白かった、つまらなかった記事の番号をお書きください。また、理由もお書きください。

A1.

面白かった記事	番号		理由
	番号		
	番号		
	番号		
つまらなかった記事	番号		理由
	番号		
	番号		
	番号		

Q2.表紙の感想をお願いします。

A2.

Q3. 風邪を引かないために、普段から行なっている予防法などがあれば教えてください。
例:朝起きてジョギングする、毎日必ずうがいをする、なるべく夜更かしをしないなど

A3.（　　　）

Q4.風邪を引いてしまったとき、早く治すために行なっていることなどあれば教えてください。

A4.（　　　）

Q5. どのくらいの症状で、ゲーセンに行くのをあきらめますか？ 以下から選んでください。

A5. □鼻水が出る □のどが痛くなる □せきが止まらない □37〜38度の熱が出る □39度以上の熱が出る □そのほか（　　　）

Q6.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A6.〔　　　〕ページ〔　　　〕さんの投稿

自由欄　〔　　　〕都道府県　P.N〔　　　〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

ゲーム名

集計部門（キャラ・コースなど）

スコア（タイム）

面数

難易度

備考

達成日　年　月　日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター　名前

電話

住所　都道府県　市郡区

スコアネーム（最大20文字）

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　印

このほかに個人申請がある場合

●申請方法と申請枚数

□ハガキ（　　）枚□FAX（　　）枚

郵 便 は が き

50円切手を
貼ってください

102-8431

（受取人）
（株）エンタ一ブレイン
東京都千代田区三番町6-1

ARCADIA 編集部
ARCADIA No.068

全国集計ハイスコア係
個人申請用はがき

フリガナ		年 齢	性 別	血液型
氏 名		歳	男・女	型
生年月日	19 年 月 日	電話 ( )		
住 所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-メール アドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？		□はい □いいえ		

郵 便 は が き

料金受取人払

麹町局承認

4298

差出有効期間
平成19年3月
31日まで
（郵便切手不用）

102-8431

1 1 0

（受取人）
（株）エンタ一ブレイン
東京都千代田区三番町6-1

ARCADIA 編集部
ARCADIA No.068アンケート係

フリガナ		年 齢	性 別	血液型	A7.職業
氏 名		歳	男・女	型	
生年月日	19 年 月 日	電話 ( )			
住 所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区				
E-mail アドレス		プレゼント番号			

Q8.よく行くゲームセンターの名前と住所（市郡区まで）を教えてください。
A8.[ ]都道府県[ ]市郡区
ゲームセンター名[ ]
Q9.今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。
A9.[ ]
Q10.この本「ARCADIA」をどこでお知りになりましたか？ 一つだけお答えください。
A10.[□書店 □ファミ通の広告 □知人からの紹介 □Webサイト □そのほか（ ）]
Q11.いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。
A11.[ ]



雑誌 11547-01

4910115470161
00619

Printed in Japan 凸版印刷